INTERVIEW ELKY NOUS PARLE DE STARCRAFT II ET BATTLE.NET

NUMÉRO 235 - NOVEMBRE 2010

joystick

WWW.JVN.COM

GUILD WARS 2

WOW, AION ET LES AUTRES... TOUS DÉPASSÉS !

FOCUS DU MOIS



CIVILIZATION V

TEST, CONSEILS, ASTUCES...

8 PAGES POUR LE MEILLEUR ÉPISODE DE LA SÉRIE

DOSSIER

2011, L'ANNÉE DU PC

La Gamescom 2010 l'a prouvé, le jeu PC ne s'est jamais aussi bien porté.

BÊTA

MEDAL OF HONOR

Répond-il à l'appel du devoir ?

MATOS

Core i7 970, le CPU monstrueux

Mettre à jour son bios sans danger





L 13925 - 235 - F: 6,95 €

Numéro 235 / Novembre 2010 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / RÉU 9,35€ / TOM Avion 1800 XPF / TOM Surface 1100 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont 8,50€

JOYSTICK N° 235 - NOVEMBRE 2010

Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chefs de rubrique : Fabio « Sundin » Bevilacqua, Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kévin « Deez » Bitterlin, Damien « Savonfou » Coulomb, Christophe « Chris » Delpierre, Cyril « Cyd » Dupont, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Viviane Fitas, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ioannis « Yvesen » Nikas, Axel « Shua » Olivereau, David « Kracoukas » Vandebeuque, Wilfrid Desachy.
Illustrations : Matthieu « Gruth » Guéritte

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directrice de Publicité : Sidonie Collet
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)

DIFFUSION
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP
Impression : Stige S.p.A.
Siège social : San Mauro Torinese (To).
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.







MIEUX VAUT TARD QUE TARD !

En préambule, je tiens à préciser que ce numéro de novembre (et donc l'édito qui l'accompagne) a été écrit au mois de septembre. Vous m'excuserez donc de vous parler de la rentrée mais c'est mon actualité du moment… Donc, revenons à l'édito proprement dit. Le problème avec la rentrée, c'est que c'est la rentrée ! Les boulets ont retrouvé les serveurs de leurs jeux préférés et, par là même, nous les ont fait quitter. Le Trésor Public vous rappelle qu'un bon citoyen est un citoyen qui paye ses impôts. Quant aux éditeurs de jeux, ils ne font rien pour nous aider à faire passer la pilule… bien au contraire. Entre ceux qui décalent LE jeu que l'on attendait pour la fin d'année et ceux qui nous sortent, à la va-vite, des titres dont on préférerait oublier l'existence, comment ne pas être aussi déprimé(e) que la météo de septembre ? En lisant Joystick, diront les bons élèves du premier rang, c'est vrai… mais surtout parce que Duke, THE DUKE, n'est pas mort ! Tel l'Elvis du jeu vidéo, ce gros bourrin de Ricain que l'on croyait mort et enterré nous fera son show en 2011 ou 2012, voire en 2013. Car si 3D Realms détient le record du plus long développement avorté, nos amis de Gearbox n'ont jamais brillé par leur respect des délais. Sega en sait quelque chose, l'éditeur attend toujours Colonial Marines annoncé pour une sortie en 2009, puis en 2010 et maintenant un vague, très vague 2011… Finalement, j'aime bien cette rentrée ! **DEATH POTE**

SOMMAIRE





« Guild Wars 2 réussit à fusionner le meilleur des deux mondes du MMORPG. »



joystick

N° 235 Novembre 2010



90 **LES JEUX DE 2011** La Gamescom l'a prouvé, 2011 sera l'année des joueurs PC.



46 **ELKY** Rencontre avec l'ex-star de StarCraft, aujourd'hui reconvertie dans le poker.



RÉACTIONS, COUPS DE GUEULE... partagez vos pensées, et retrouvez l'équipe de JOYSTICK sur les forums de JVN.COM

ÉCRIVEZ-NOUS

joystick
101-109,
rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Mail :
courrierjoystick@
yellowmedia.fr

Djizeus Chraïst ! Ne me dites pas que le DVD a encore eu un souci ! Si ? [Lucky est officiellement parti en Borogravie pour fuir la plèbe en colère, pas d'intro courrier ce mois-ci].



Salut la rédac !

Tout d'abord, merci pour votre super-magazine qui me fait rêver mois après mois, année après année… Mais voilà, j'ai installé chez moi le jeu Just Cause du n° 234, mais lorsque j'ai voulu y jouer, mon ordi a affiché : « Disque introuvable : Merci d'insérer le CD/DVD original de Juste Cause ». Voilà, j'espère que vous pourrez me trouver une solution à ce sujet (et peut-être me faire apparaître dans le courrier des lecteurs). Aaahhh, que ferions-nous sans les jeux vidéo… et sans Joystick !

Ruben, fan incontesté de WoW

JOYSTICK : **Cher Ruben,
Hahahaha ! Vous allez rire mais il semblerait que la protection SecuROM de notre DVD Just Cause se soit légèrement égarée. Cocasse, non ? Aussi, pour profiter de votre jeu, je vous conseille de télécharger un « patch NoCD Just Cause » grâce à l'ami Google. Ça peut vous paraître douteux comme manipulation, mais n'ayez crainte, vous possédez un jeu original, il n'y aura pas de souci. Hahaha ! Je suis mort de rire. Enfin, presque.**

Bonjour Joystick,

Pour vous qui êtes le meilleur mag du monde et le plus drôle, je viens d'avoir une idée de dossier. Ce serait sur les Kévins, ces êtres énigmatiques qui sont prêts à tuer pour avoir un avion dans Battlefield 2, qui squattent le micro sur CSS, ou qui tuent tous leurs coéquipiers sur L4D. Et pourquoi ne pas raconter des anecdotes de vos parties avec eux. Je sens que vous allez être très gentils…

Jubaleburner

JOYSTICK : **L'idée est tentante, vraiment. Mais notre cher Deez se prénommant Kévin IRL, comment lui infligerions-nous un tel affront ? Mais bon, à tout hasard, seriez-vous dispo pour une interview ? :p
Bien amicalement.**

Bonjour chère rédaction,

Tout d'abord, en tant que grand fan de votre magazine je voudrais vous féliciter pour votre magazine symbole d'humour douteux et de bon goût vidéo ludique. Ceci fait, j'aimerais donc vous poser une question qui me turlupine (oui, oui, je confirme, ce mot est affreux). Étant moi-même né en pleine ère du millier de polygones à l'écran je ne peux que regretter cette époque du jeu vidéo où quatre pixels sur un écran suffisaient à représenter un guerrier des plus sanguinaires ou bien la plus belle des princesses. Ma question est donc, pourquoi les grandes firmes comme Nintendo, Microsoft ou Sony misent sur une implication physique du joueur dans le jeu vidéo (Wiimote, Kinect, PS Move) pour récupérer un public jusqu'ici insensible aux jeux vidéo ?
Pourquoi ne pas tout simplement se remettre fermement à la 2D qui avec les technologies actuelles pourra s'avérer d'autant plus attrayante, car soyons sérieux, ce qui rebute énormément les gens, n'est-ce pas bien souvent l'aspect 3D qui rend les jeux si compliqués (visuellement tout du moins) ? Je vous en prie, répondez-moi, je veux pouvoir enfin rendormir…

JOYSTICK : **Bonjour cher Anonyme,**
Puisque nous en sommes aux flatteries, permettez-moi de vous féliciter au nom de toute la rédac pour votre [Insérez la qualité de votre choix] ! Que je comprenne bien votre question : vous voulez savoir pourquoi Nint€ndo, Micro$oft et $ony essaient de capter les milliards de non-joueurs du Globe ? À mon avis, ils aiment l'argent, voilà tout. Et vu que papi (LE gros portefeuille de la famille) est Alzheimer, il est plus facile de lui faire tendre le bras pour jouer à WiiSport que de lui apprendre l'Hadoken de Ruy au pad, ces firmes font dans le détecteur de mouvements. Sinon, pour ce qui est de revenir aux jeux full 2D, je suis sceptique. Certes il y d'excellentes choses à faire en 2D avec des concepts plus ou moins simples, mais nous ne pouvons pas condamner la 3D, ne serait-ce que pour Team Fortress 2.
Voilà. J'espère vous avoir rendu le somm… Oh ! Vous écoutez ce que je dis au moins ?

VU SUR LE BLOG

Vous n'arrivez pas à lancer Just Cause ? Normal. C'est assez comique, mais il y a encore eu un petit hic sur notre dernier DVD.

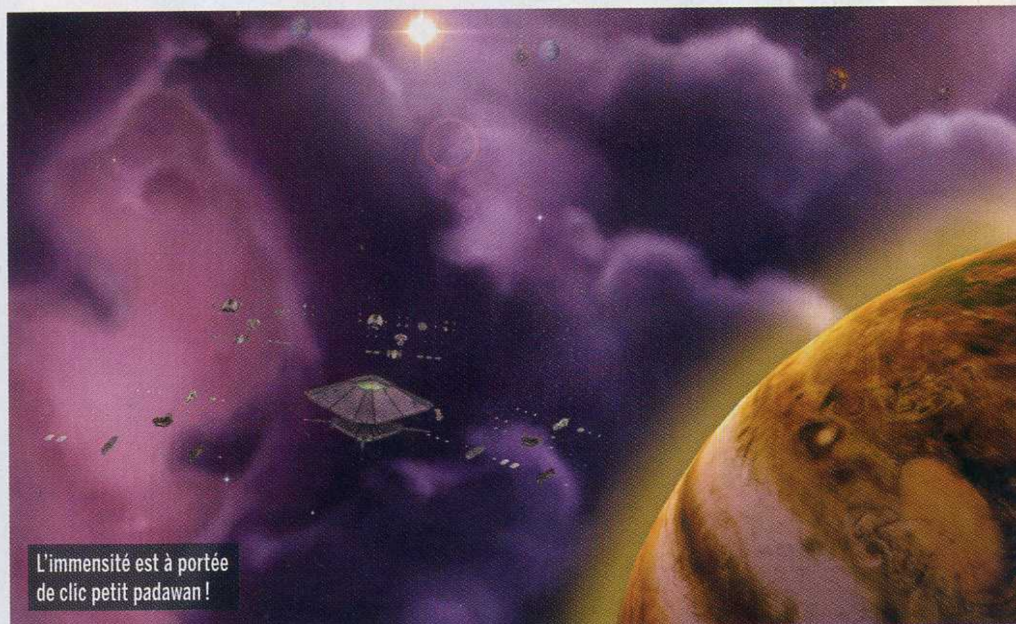
Bon, voilà une solution pour profiter de Just Cause du Joystick 234. Elle est tout à fait légale puisque nous possédons une copie dite « originale » du Jeu. Donc, pour jouer, il vous suffit de télécharger le patch no dvd qui se trouve sur **http://m0002.gamecopyworld.com/games/pc_just_cause.shtml**. Ensuite, remplacez le fichier « justcause.exe » du répertoire d'installation par le fichier du même nom contenu dans l'archive que vous venez de télécharger. Avec cette manipulation, je viens de lancer le jeu sans problème. Je ne sais pas si ça va durer par contre ^^.

Legs



VOTRE DVD

Enfilez vos moufles, sortez votre parapluie, arrosez vos plantes, **devenez le maître de la galaxie,** tel est le challenge proposé par Sins of a Solar Empire, notre excellent jeu complet du mois !


L'immensité est à portée de clic petit padawan !

Le jeu complet

Genre Stratégie - **Éditeur** 505 Games - **Développeur** Ironclad Games - **Site** : www.sinsofasolarempire.com

Sins of a Solar Empire

Dans une galaxie lointaine, où les gens sont tous chômeurs et ne vivent que de jeu vidéo et d'eau fraîche, Sins of a Solar Empire est un véritable culte. Sorti de nulle part en 2008, porté par un bouche à oreille du tonnerre, le titre d'Ironclad Games a débouché en tête des ventes américaines lors du premier mois de sa sortie, avec 300 000 exemplaires vendus ! La critique a vite suivi : 9/10 dans Joystick 206, avec le Megastar qui va bien (si je ne vous ai pas appâté avec ça, vous pouvez retourner jouer aux billes). Mais Sins of a Solar Empire, c'est quoi ? Eh bien, c'est un jeu de stratégie qui combine la richesse du tour par tour à la nervosité du RTS.

Quoi ? Tu as une vie sociale ?

Là, je vous vois venir avec votre voix nasillarde et votre regard dédaigneux : « Non mais ce n'est pas possible, tu racontes n'importe quoi, vieux roux barbu ! ». Et pourtant, je dis bien la vérité, cher lecteur ! Et c'est là le tour de force de Sins of a Solar Empire ; grâce à une ergonomie sans faille et à un système très bien pensé (il ne faut pas cliquer partout comme un sagouin mais faire des choix), le titre des Canadiens allie les qualités des deux grandes familles de la stratégie. Mais revenons à du concret, vous voulez bien ? L'univers : la conquête spatiale. Le but ? Bâtir le plus puissant Empire de la galaxie. Pour ça, trois factions sont disponibles : les Terriens de la TEC, les Advent et l'Empire Vassari. Chacune possède ses spécificités, mais le combat à mener est le même : exploration des environs, développement économique, production d'une flottille digne de ce nom, amélioration des infrastructures, gestion du commerce et de la diplomatie... Bref, y a du taf, et la durée de vie est gargantuesque ! « Mais ton truc, ça doit juste être imbitable à l'écran ! Vous êtes juste des truands de nous offrir un tableur Excel en guise de jeu complet ! ». Je l'attendais celle-là. Eh bien non, figurez-vous que le moteur graphique, baptisé Iron Engine, envoie le petit bois, et vous gratifiera de quelques superbes environnements. Et si avec tout ça vous n'êtes pas convaincu de la qualité de Sins of a Solar Empire, moi je peux plus rien pour vous.
Bon, moi je vous dis adieu parce que vu comment je viens de vendre le jeu, il est fort possible qu'Ironclad Games me propose un poste de commercial pour leur prochain projet. Portez-vous bien.

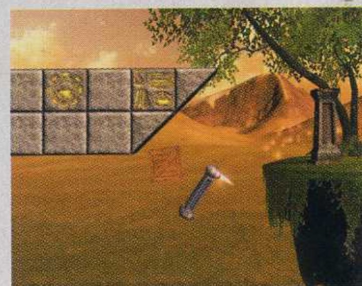
SUNDIN

ET AUSSI...

Jeux indé

En veux-tu, en voilà

Généreux comme Justin Timberlake (la star la plus charitable de 2009 selon The Daily Beast), TBF vous a chargé comme il faut le DVD de jeux indé. Blocks, Chrysalis D, Cut It, Delve Deeper, Leave Home, Memorized, Mirage, Puzzle Dimension, Stunt Rally, Tricky Truck, il y en aura pour tous les goûts.



Vidéos

Du lourd !

Assassin's Creed Brotherhood, Dungeon Siege 3, H.A.W.X. 2 (normalement en test dans le prochain numéro) ou Portal 2, voici en vidéo le meilleur des semaines à venir. À visionner sans modération. Les fans de Blizzard trouveront également la quête finale Shadowmourne et un replay de StarCraft II commenté par Pomf & Thud.



Genre MMORPG
Éditeur NCsoft
Développeur ArenaNet
Site www.guildwars2.com
Sortie Mystère au chocolat

GUILD WARS 2

LE MAÎTRE DES MONDES

D'après une légende idiote, la foudre ne frapperait jamais deux fois au même endroit. Après avoir joué à Guild Wars 2, je peux vous garantir que non seulement elle en est capable, mais qu'elle cogne vachement plus fort la seconde fois. Surveillez le ciel, lecteur, ArenaNet a fait l'impossible pour vous, vous n'êtes pas à l'abri d'un coup de foudre.



En avril 2007, une étrange guerre fait rage sur internet. D'un côté, les fanboys Blizzard jurent leurs grands dieux qu'aucun MMO ne saurait égaler World of Warcraft en matraquant du «For the Horde!» sur tous les topics à trolls de la toile, quand de l'autre, les partisans d'ArenaNet hurlent au mensonge et clament, à leur corps défendant, que Guild Wars n'a aucun rival qui lui arrive à la cheville, et surtout pas ce WoW PvE plan-plan qui a tout d'un gentillet Disneyland pour joueurs unskilled. D'arguments sans fond en attaques gratuites, les esprits s'échauffent et de jour en jour, le débat s'enflamme. Pourtant Joystick, dans son numéro 192, va mettre tout le monde d'accord en livrant six pages de reportage intitulé «La suite, la vraie», sur Guild Wars 2, jeu qui, non content de donner un successeur au très populaire Guild Wars, apparaît également comme une évolution du MMORPG dans son ensemble, à la fois capable de s'affranchir de mécanismes datés comme les systèmes de quêtes, tout en accentuant le roleplay. Stupéfait, le monde attend de voir cet étourdissant prodige de ses petits yeux incrédules, mais hélas, seul le silence répondra à tant d'espoir. Aussi les rumeurs les plus folles ne tardent-elles pas à se propager de plus belle. Et si pendant trois ans, les fans d'ArenaNet se sont entendus dire que le développeur ne serait pas à la hauteur de ses promesses, que ses belles paroles n'étaient que du vent, voilà qu'à la Gamescom 2010, tout le monde n'avait qu'un nom aux lèvres: Guild Wars 2. Sur le stand de NCsoft, blindé du matin au soir, impossible d'atteindre une borne de test. Sitôt qu'un joueur parvenait à la fin de sa session de jeu de 40 minutes, il repartait faire la queue pour jouer à nouveau. Désespéré et convaincu que la planète entière testerait ce jeu avant moi, me voilà hasardant à l'un des développeurs un «Dites, serait-il possible d'essayer le jeu chez vous, tranquillement posé devant un café bien chaud?». Jugez de ma surprise, lecteur, quand on m'a répondu un improbable: «Votre café, avec ou sans sucre?». Bon sang, je vais passer une journée chez NCsoft, juste moi, un PC et Guild Wars 2! >>>

«En 2007, Guild Wars 2 apparaissait déjà comme une évolution du MMORPG.»

À SAVOIR

1 Sans abonnement. Guild Wars 2 ne requiert aucun abonnement mensuel. Vous payez la boîte, ensuite vous nolifez à l'œil.

2 Monde persistant. Les instances à vau-l'eau, c'est terminé. Désormais, la Tyrie est presque entièrement persistante.

3 Sans soigneurs. Les classes de soin et les classes dédiées en général n'ont plus leur place dans Guild Wars 2. Une révolution gameplay.


Certains skills seront spécifiques à certaines races.


À 16 h ce soir, ne ratez pas l'incroyable show des centaures volants !

HISTOIRE PERSONNELLE

Revenons deux minutes sur le concept d'Histoire Personnelle. D'après une rumeur pessimiste colportée par des gourous peu scrupuleux, il paraîtrait que tout est écrit d'avance. Je ne sais pas ce qu'il en est pour le monde dans lequel nous vivons, mais dans Guild Wars 2, rien n'est plus vrai. À la création de votre avatar, en choisissant votre sexe, votre race, votre dieu, votre classe, votre force (charme, férocité ou dignité), vos origines (paysannes, nobles ou mendiantes) et les motifs de votre enrôlement dans la guerre (orphelin, sœur morte, carrière ratée dans un cirque), vous déterminez la suite de quêtes qui constituera l'intrigue principale de votre héros. D'après NCsoft, grâce à ce système, chacun devrait obtenir une histoire unique. Certes les combinaisons de départ ne sont pas infinies, mais puisqu'avec le temps, vous devrez faire des choix pour orienter votre destin, un background identique n'implique pas une histoire identique. Ne soyez donc pas surpris si tel ou tel PNJ tente de vous trahir à un moment donné alors que votre copain de classe vous avait juré qu'il était un brave gars.

Autrefois, Nicolas vivait comme humble paysan de Tyrie. Rien ne le destinait au dur métier d'aventurier, mais un matin qu'il s'occupait aux champs, il a vu une fumée s'élever de la ferme familiale. Abandonnant son blé et sa faux, il court. Sur la route, les cadavres de ses parents gisent dans leur sang, mais il ne les voit pas. Il n'entend que les cris de sa sœur prisonnière des flammes, arrache la porte branlante et se jette dans la maison. Il est trop tard, il le sait. Avant même d'atteindre l'escalier, les cris avaient cessé. Désormais seul au monde, Nicolas s'est placé sous la bénédiction de Grenth, dieu des ombres, de la glace et de la mort, et s'est juré de vouer sa vie à écraser d'un poing féroce les tyrans de toutes sortes pour assouvir sa vengeance. Aveuglé, Nicolas n'en demeure pas moins réaliste. Il sait que tous les héros des cinq grandes nations sont aujourd'hui en guerre contre des dragons qu'il serait bien en peine d'affronter. En revanche, les centaures qui ont lancé l'assaut sur Shaemoor ce matin goûteront de sa lame. Voilà en quelques phrases un tantinet romancées, ce que je savais de mon personnage avant même de débuter ma partie de Guild Wars 2 qui, dès la création de votre avatar, détermine en quelque sorte les événements qui dirigeront son aventure en posant les bases de son « Histoire Personnelle » (voir notre encadré). Autour de Nicolas, le village de Shaemoor est superbe. Il pleut des cordes, et au loin, un moulin flambe sous un ciel zébré d'éclairs. Il aurait matière à s'extasier devant les masures et le pont fleuri qui s'offrent à lui, mais n'écoutant que son courage, il a décidé de sauver les villageois de ces maudits centaures. Personne ne lui a dit de le faire. Cette « quête », il se l'est assignée tout seul. Alors Nicolas se jette, bondit la lame en avant et frappe comme un sourd. À ses côtés, un élémentaliste balance des sorts de feu et d'eau dans la mêlée tout en courant, un rodeur esquive une flèche d'une roulade et envoie son ours dévorer du quadrupède. Dans une vie antérieure, Nicolas a entendu dire que sur d'autres mondes persistants, les débuts étaient tranquilles, que les « legends wannabe » auto-attaquaient de l'écureuil enragé en spammant un unique sort dans un com-

« Non content de tenir ses promesses, Guild Wars 2 parvient même à dépasser nos attentes. »


Avec les nouveaux sorts de crowd control, je connais des coquins qui vont se régaler en PvP.


Tiens bon, Samantha ! Je termine ma lessive et je vole à ton secours !

bat statique où de toute façon, les coups touchent, ou pas, en fonction d'un jet de dés. Guild Wars 2 ne mange pas de ce pain-là, son gameplay très dynamique, se passe de ciblage, favorise le placement, l'esquive de coups et laisse le joueur attaquer en se déplaçant.

Les villageois en sûreté et les centaures morts, Nicolas décide de visiter un de ses amis logé à Divinity's Reach. Il marchait d'un pas résolu quand, sur la place d'un village voisin, il entendit s'égosiller un crieur public. Des bandits viennent d'être aperçus brûlant les récoltes d'une ferme à l'ouest, un paysan a perdu du bétail au sud, et un éclaireur aurait signalé un basilic non loin de la rivière nord. Dans Guild Wars 2, les quêtes n'existent pas. En revanche, si une aventure se trame non loin de vous, des infos apparaissent automatiquement sur votre écran et vous indiquent, par exemple, qu'il reste « dix bandits sur douze à abattre et six meules de foin à sauver », et vu que la Tyrie est désormais un monde persistant, tous les joueurs du coin peuvent participer à l'événement (et recevoir une récompense proportionnelle à leurs efforts). Je le sais, dit comme ça, les « événements dynamiques » ressemblent furieusement aux « quêtes publiques » de Warhammer Online. Certes. Cela dit, et NCsoft insiste là-dessus, il existe une différence majeure entre les deux systèmes : dans Guild Wars 2, un event peut être raté. Vous n'avez pas réussi à tuer les bandits à temps ? Alors peut-être qu'ils vont s'installer dans la ferme pour piller les environs. On peut même imaginer que le village voisin tombe à court de nourriture et lance un raid sur leur campement. Ainsi, dans le jeu d'ArenaNet, le succès ou l'échec d'un événement conditionne la mise en place d'autres événements par effet boule de neige, et ainsi de suite. Pour que le système soit viable, il fallait deux choses : prévoir un nombre ahurissant d'événements, et s'assurer que les joueurs coopèrent sans problème. Pour cela, ArenaNet table sur une totale équité. Il est désormais impossible de « voler » un monstre à un autre joueur. Vous êtes deux à avoir participé à sa mort ? Vous n'étiez même pas groupés ? Pas de souci, vous recevrez tous les deux l'XP maximum que le mob pouvait vous octroyer. Attention, toutefois, plus il y aura de monde sur un event, plus les ennemis seront nombreux et auront d'aptitudes à disposition. Aujourd'hui, en un mot, le développeur est sûr du fairplay de ses aventures, à tel point qu'il n'a pas lésiné sur les événements dynamiques réalisables uniquement en groupe. Donc, si vous pourrez jouer en solo à Guild Wars 2, c'est seulement parce que tout a été pensé « from the scratch » pour que l'entraide soit spontanée et mutuellement >>>

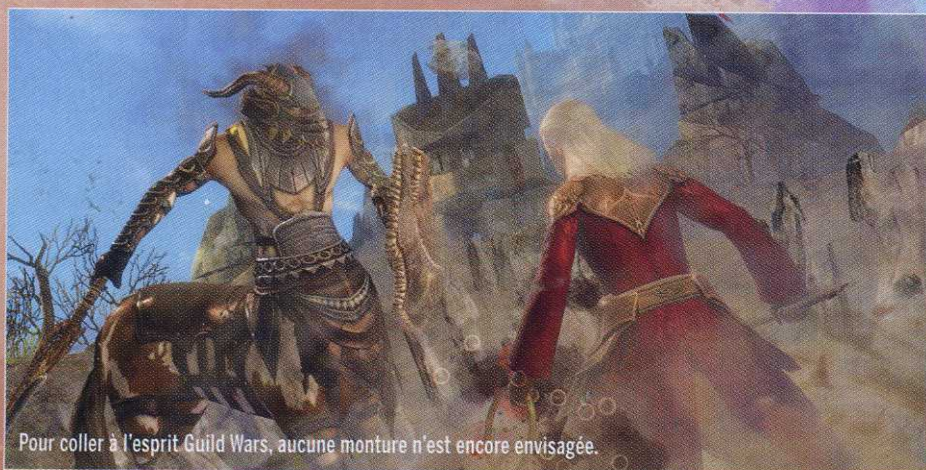
PASSE AU SKILL SHOP D'ABORD !

L'essentiel des compétences standard de votre avatar, vous les achetez à un maître de classe. En revanche, dans Guild Wars 2 tout comme au bon vieux temps, les joueurs auront le loisir de collectionner les « skills élites » en accomplissant des prouesses diverses. Elles sont très variées. En guise d'exemple, pour ma session de jeu, mon guerrier disposait d'une bannière boostant les dégâts. Une fois celle-ci posée au sol, n'importe quel joueur était capable de la ramasser pour la déplacer jusqu'à un spot plus approprié. Dans un tout autre style, j'ai aperçu un élémentaliste se transformant en tornade capable d'occasionner d'énormes dégâts. Une skill élite pour le coup très personnelle d'un tout autre genre. De ce que j'ai constaté, ces attaques ultimes prennent environ une dizaine de minutes à se recharger. C'est certes plus long que ce à quoi Guild Wars vous avait habitué, mais elles sont également plus puissantes.



Autre petit détail quand même, il est impossible de changer vos barres d'action durant les combats. Ainsi, si vous avez opté pour un sort de heal passif qui remonte doucement votre vie en permanence, vous ne pourrez pas lancer de soin personnel massif. Rentrez-vous ça dans le crâne, quand bien même vous disposeriez de tous les sorts du monde, si vous ne les avez pas à disposition dans l'une des dix cases de votre barre d'action, ils sont inutiles. Veillez donc à préparer votre « deck » à l'avance.

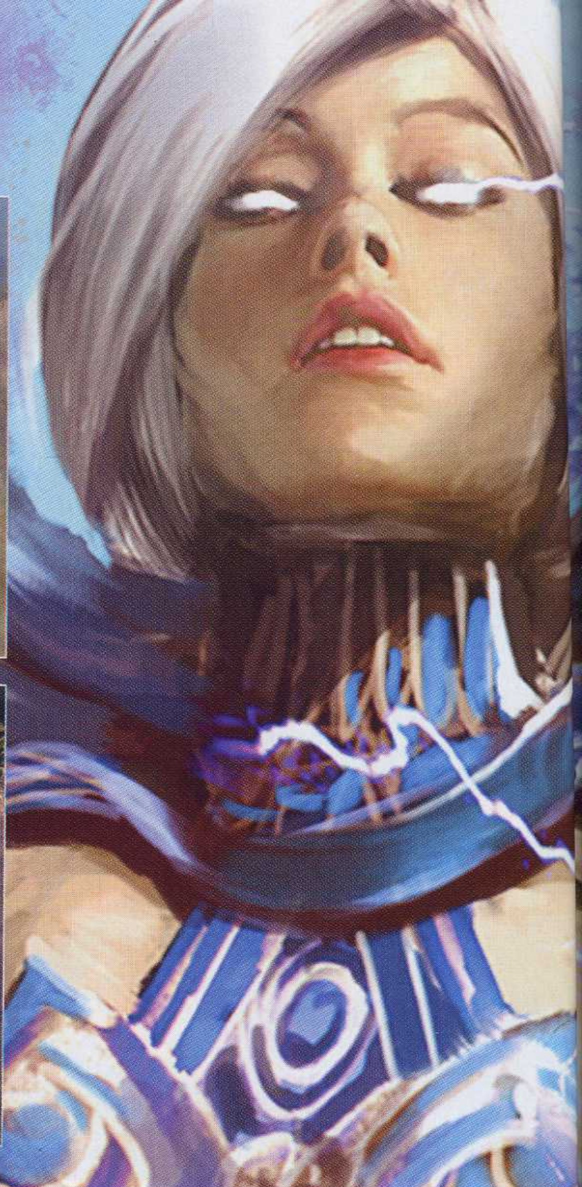




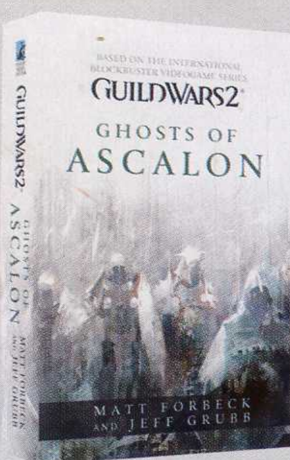
Pour coller à l'esprit Guild Wars, aucune monture n'est encore envisagée.



Whenever, wherever, we're meant to be together ! Lo do le le le le ! Lo do le le le le !



POUR PATIENTER



La trame de Guild Wars 2 se situe précisément 250 ans après celle de Guild Wars. Si vous souhaitez apprendre comment le contexte politique de Tyrie est passé d'une guerre totale à une relative alliance montée pour tenir tête aux dragons, je vous renvoie vers les bouquins Guild Wars 2. Le premier, Ghosts of Ascalon, est disponible en anglais dans toutes les bonnes librairies de France, de Navarre et de Melun depuis le 27 juillet 2010, d'autres devraient le suivre dans les mois à venir avec leurs traductions françaises.

profitable à tout le monde. Cela dit, l'entraide pour Nicolas qui se retrouve seul sur son serveur pour cause de jeu pas sorti, ça reste un concept vague. Alors après s'être fait rosser par la moitié des créatures hostiles de la campagne, il a décidé de poursuivre sa quête personnelle en gagnant Divinity's Reach, capitale et dernière splendeur humaine de Kytra.

Comme le soupirait hier encore mon petit voisin Thomas, 12 ans, avec un rien de nostalgie et d'inquiétude dans la voix : « En son temps, Guild Wars était la fine fleur graphique du MMO. Guild Wars 2 saura-t-il tenir son rang ? ». J'aurais voulu aller le voir ce gosse, le prendre par les épaules d'un geste rassurant pour lui dire que tout irait bien, et qu'il fallait sourire à la vie, mais deux choses m'en ont empêché : la peur de la prison déjà, et l'honnêteté ensuite. D'un point de vue artistique, Guild Wars 2 est bien plus occidental que ses prédécesseurs. Bien sûr, l'esprit manga se retrouve encore dans le design des personnages, mais le bon vieux médiéval fantastique à l'européenne semble avoir repris le dessus. Mais le pire dans tout ça, et c'est bien ce qui m'a empêché d'aller parler à ce pauvre gosse, c'est qu'à titre personnel je me réjouis de ce revirement. Trois jours après mon voyage chez NCsoft, je rêve encore de Divinity's Reach, de ses ruelles marchandes où taverniers et camelots hèlent le passant pour lui refourguer un bibelot, de son architecture un rien italienne pleine de petits ponts à la vénitienne, ou de ses balcons fleuris. Avec Nicolas, j'ai fait le tour des sept quartiers de la ville. De presque partout je pouvais apercevoir le palais de la reine surplombant la ville au loin, à la fois si superbe et si irréel qu'on aurait dit un fond d'écran. Dans le palais en question, Nicolas contemple, muet d'admiration, les astres de métal qui tournent autour d'un gigantesque pendule retenu sous une verrière massive abritant un jardin luxuriant. Au hasard des rues, il est même arrivé devant le Panthéon des Héros, vestige de l'extension Eye of the North, où les joueurs de Guild Wars 2 pourront recevoir en héritage les titres et divers ornements cosmétiques gagnés par leur ancien champion sur Guild Wars. Puis, poursuivant son Histoire Personnelle, Nicolas arrive dans son quartier. Je dis son quartier, car il sera différent pour chaque joueur. Il s'agit d'une instance où toutes ses actions bénéfiques ou néfastes auront un impact. Et si Guild Wars 2 ne prévoit pas de housing en tant que tel, Nicolas se disait que si un jour il avait une guilde à lui, il inviterait tous ses soldats dans


Mais il a rien dit sur les Mists et le World vs World du jeu... C'est parce qu'il a pas vu de PvP, ce noob ?


Quand deux personnages de niveaux différents se regroupent, ces derniers s'alignent sur l'un ou l'autre au choix.

ce quartier-ci. Bref, il rêvait doucement quand il me prit l'idée de l'abandonner pour jeter un œil sur le jeu à plus haut niveau.

D'ici quelques mois, quand vous prendra l'idée saugrenue de chercher la définition du mot audace, vous lirez: « Audace, nom féminin traduisant une tendance à tenter des actions difficiles. Exemple: ArenaNet a fait preuve d'audace lorsqu'en sortant Guild Wars 2, il a abandonné le système des quêtes si cher aux MMO ainsi que le sacro-saint système de tank-heal-DPS ». Car oui, ami lecteur, à l'heure de dépoussiérer le MMORPG, le développeur s'est dit que les phrases de type « Need tank + heal for dragon » n'y avaient plus leur place. Installez-vous bien dans votre fauteuil: tous les personnages disposeront d'un sort de soin personnel. Les soigneurs dédiés? C'est dépassé, voyons! Un allié est tombé au combat? Soit, n'importe qui pourra le ramener à la vie. Dans Guild Wars 2, c'est votre arme qui détermine votre rôle. J'ai testé un Charr niveau 48 (car le niveau max passe désormais à 80), un guerrier féroce couturé de balafres de la tête aux pieds, qui avait tout du tank traditionnel; avec sa masse et son bouclier, il pouvait assommer l'adversaire, bloquer ses attaques ou même encaisser les dégâts infligés à un allié. Mais d'une simple pression sur la touche V, il empoignait alors sa hache et sa barre de sorts changeait du tout au tout. Désormais, il avait tout du damage dealer: une arme de jet, une capacité à ralentir sa cible et même une attaque de zone. ArenaNet a souhaité que tous ses person- >>>

LA MORT N'EST PAS UNE FATALITÉ



Ce matin-là, avant même de prendre un petit-déjeuner, vous aviez déjà sauvé deux veuves et un orphelin ! La foule hurlait votre nom, un soleil éclatant se reflétait sur votre armure clinquante encore imprégnée de la tiédeur des forges... Vous vous sentiez invincible. Et tout à coup, voilà qu'un géant traverse la route. Ce serait facile de le vaincre, vous lui sauteriez à la gorge, lui planteriez vos deux haches dans le buste, et roule Simone ! Vous prendriez sa tête, direction le village et la gloire ! Seulement voilà, le géant vous a tué. Dans Guild Wars 2, un peu comme dans Borderlands, avant d'y passer, vous restez au sol quelques secondes. Si par hasard vous parvenez à tuer un adversaire en lui jetant une pierre, vous vous relevez. Dans le cas contraire, vous n'avez plus qu'à prier pour qu'un allié vienne vous relever. Et si jamais votre heure était venue pour de bon et que vous mourriez, vous pourriez toujours ressusciter à l'un des nombreux téléporteurs de Tyrie (qui par ailleurs permettent de se téléporter vers tout autre téléporteur déjà croisé pour une somme modique).


Ma main est en feu ! Bouge-toi gros tas ! Aaaaaarg... un torticolis....





ART DESIGN

LES COULEURS DONNENT LA COULEUR

1 Mort. L'écran est sombre, vous êtes au sol, la mort n'est pas inévitable (voir notre encadré), mais elle n'est pas loin.

2 Festif. Les confettis pleuvent, que diriez-vous de vous essayer à un jeu d'adresse sur ce stand de tir ?

3 Alerte. Les événements dynamiques ont souvent un impact visuel. Donc si vous apercevez une fumée au loin, l'aventure vous tend sûrement les bras.

4 Represent ! Les joueurs peuvent à loisir customiser les couleurs de leurs armures, histoire de revendiquer leur identité.



2



3



4

››› nages soient polyvalents. Dans les faits, en dehors des cinq « sorts » liés à votre arme et de votre soin personnel, votre barre d'action comporte au moins trois compétences plus ou moins orientées « soutien », et une compétence élite (comme dans Guild Wars pour le coup, ça fait un point commun !). Et quand une douzaine d'employés NCsoft m'ont aidé à combattre un dragon, j'ai pu constater qu'en l'absence de soigneurs dédiés, pour garder notre raid en vie, tout le monde était obligé de faire un peu de soutien, en usant de compétences à effets de zone, ou en relevant un copain tombé sous les coups. Je m'en suis cogné des MMO, mais j'ai rarement autant martelé mon clavier que ce jour-là. Pendant une demi-heure, à chaque instant, j'ai dû faire gaffe à mon placement, balancer des frappes, des pouvoirs, du soin, claquer mon bonus d'adrénaline (un sort dépendant de l'arme et des dégâts reçus), gérer ma compétence élite (une bannière à déplacer sur le champ de bataille pour booster le DPS du groupe), changer d'armes selon qu'il faille attaquer ou défendre… Peut-être était-ce dû à mon manque d'habitude aux combats façon Guild Wars 2, mais rarement un MMO m'aura demandé autant d'attention.

Je crois, lecteur, vous avoir désormais dit tout ce que je sais sur Guild Wars 2, un jeu qui non content de tenir toutes les folles promesses de ses développeurs, parvient même à dépasser les attentes que l'on plaçait en lui. D'aucuns prétendront qu'il n'y reste finalement pas grand-chose du premier Guild Wars. Sur la forme, c'est tout à fait exact. Pourtant sur le fond, il garde cet esprit particulier qu'avait son prédécesseur en posant les bases d'un MMO misant avant tout sur le talent du joueur et non sur son matos ou son niveau. Moins instancié et plus « mainstream » en apparence, Guild Wars 2 réussit jusque-là à fusionner le meilleur des deux mondes du jeu de rôle persistant en ligne, avec toujours, cette pâte Guild Wars, cette volonté de surprendre et de raconter une histoire, dans un jeu qui reste compétitif et ardu. Pour autant, la messe n'est pas encore dite, et ArenaNet doit maintenant éclaircir bien des zones d'ombre. Le monde sera-t-il réellement ouvert ? Son PvP sera-t-il à la hauteur de ce qu'en attendent les joueurs ? Les Histoires Personnelles résisteront-elles à l'usure du temps au-delà du banal argument marketing ? Tout ça, en toute franchise, je n'en sais rien. Mais pour l'heure, soyez sûr d'une chose, Guild Wars 2 s'annonce énorme. Oui, ma bonne dame. Sans abonnement, et énorme.

LUCKY

DE LA DYNAMITE !

Ces dernières semaines, les petits gars d'ArenaNet n'ont cessé d'évoquer le superbe système d'événements dynamiques, à grand renfort de centaures éclatant des barrages et de vallées inondées. Et de fait, leurs combos de bataille sont totalement passés à la trappe. Pourtant, sachez que lorsqu'un élémentaliste fait pleuvoir du feu sur les flèches de vos archers, elles deviendront des flèches enflammées aux dégâts boostés. De même, envoyez un guerrier tourbillonner au milieu des flammes, et hop ! il éjectera des braises à la ronde. Ça n'est certes qu'un détail, mais l'effort est appréciable. Reste à espérer que ces combinaisons ne se limitent pas au feu.



Les rôdeurs débutent l'aventure avec un familier de leur choix.



L'ours, dépanneur maritime ? Si cet artwork illustre une scène réelle du jeu, il me tarde de la voir !



REPORTAGE 28
Qu'est-ce qu'un RPG hexagonal ? Lucky vous dit tout à propos de Winter Stories.

Opinion

PAR YAVIN

Le monde à l'envers

Lors de la dernière retransmission du Grand Prix de Formule 1 de Spa-Francorchamps sur TF1, le sympathique commentateur Christophe Malbranque profite d'une vue en caméra embarquée pour nous affirmer que l'on « se croirait dans un jeu vidéo ». Bon, Christophe, je t'adore mais comment te dire ? Voilà des années que les jeux de sport tentent de coller le plus possible à ce que le spectateur voit sur son grand écran dans le salon. Le jeux de foot utilisent la même vue que les retransmissions télévisées, il en va de même pour les simulations de tennis et c'est tout pareil du côté des titres basés sur des licences de sports mécaniques. La démarche, loin d'être illogique, vise à coller le plus possible à ce que l'on connaît. Cet aspect « vu à la télé » permet d'ailleurs une excellente vision d'ensemble mais n'omet-il pas l'essentiel, à savoir nous faire vivre ce que ressent vraiment un sportif en pleine action ? Au final et en dépit de toutes les qualités de ces jeux, on se retrouve face à des simulations de retransmissions plutôt qu'à de véritables simulations sportives. Rien d'étonnant alors que devant le poste on puisse avoir l'impression d'être dans un jeu vidéo !





Duke Nukem Forever ■ L'homme qui ne meurt jamais

Ceci n'est pas une blague

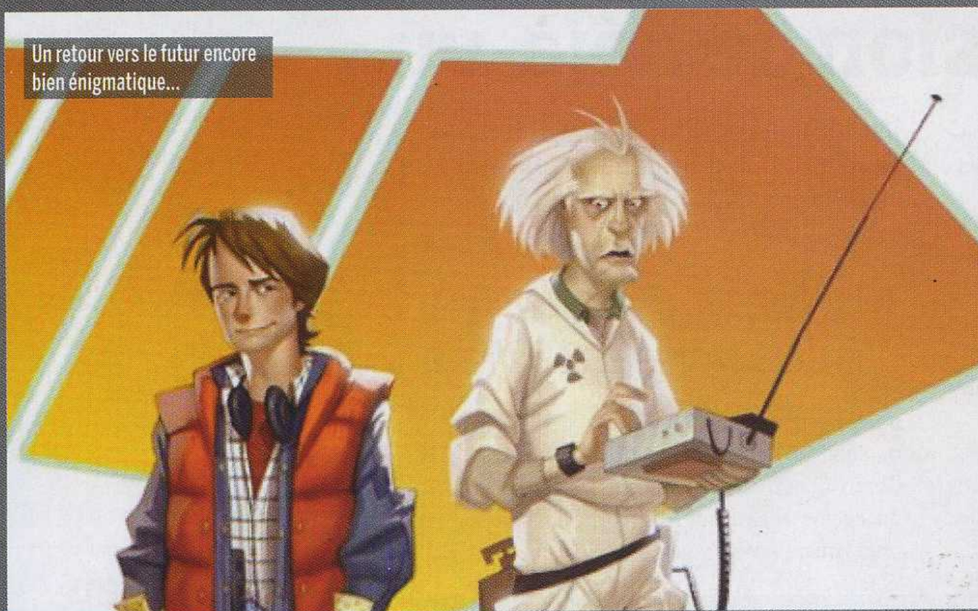
Jeudi 2 septembre 2010 : George Broussard, big boss de ce qu'il reste de 3D Realms (c'est-à-dire pas grand-chose), balance un lien cryptique à partir de son compte Twitter. Un simple petit dessin représentant trois cochons qui volent suffit alors à mettre le feu aux poudres. D'abord, parce que le bonhomme avait dit un jour que Duke Nukem Forever sortirait « quand les cochons pourront voler ». Ensuite, car Take-Two Interactive devait annoncer un gros produit le lendemain lors du salon Penny Arcade Expo à Boston. Et enfin, de nombreuses rumeurs semblaient indiquer que Gearbox (Borderlands) pourrait bien reprendre le développement du plus grand vaporware de l'histoire des jeux vidéo. Avec de tels indices, difficile de ne pas y croire et pourtant... bon sang, Duke enfin de retour ? Laissez-moi rire jusqu'à m'en péter les zygomatiques, au mieux nous allions avoir droit à une petite cinématique pour nous annoncer le retour de la franchise un jour où l'autre, rien de plus. Et là, surprise, les portes du stand Gearbox s'ouvrent quand la foule médusée découvre de nombreuses bornes de Duke Nukem Forever… jouable. Oui, j'ai bien dit jouable et manifestement plutôt bien foutu. Désormais attendu pour 2011, le FPS qu'on n'osait plus espérer reprendra les codes des jeux modernes comme une assistance à la visée (pour consoleux) et une récupération automatique de l'énergie. Bien sûr, on retrouvera l'ambiance immorale propre à notre vieux pote sous stéroïdes et des combats contre des boss toujours aussi gigantesques. Mieux, certains passages s'effectueront à bord de véhicules, où nous pourrons rouler sur les ennemis afin de bien mettre les choses à plat. On n'en sait pas plus pour l'instant et c'est tant mieux car il faut que je file parler de tout ça à mon psy afin de m'assurer que je n'ai pas complètement perdu pied avec la réalité.

On retrouvera l'ambiance immorale propre à notre vieux pote sous stéroïdes.

Back to the future ■ Un nouveau passe-temps

Nom de Zeus !

Décidément, le voyage dans le temps est à la mode ce mois-ci. Après la grosse news du mois (regardez bien à gauche, perso je ne m'en suis pas encore remis), c'est au tour de Telltale d'annoncer quelques détails sur ses cinq prochains jeux tirés de la licence Retour vers le Futur. On y retrouvera donc les personnages de Marty McFly et Doc Brown ainsi que d'autres célèbres protagonistes tels que l'abominable Biff Tannen. A priori, on devrait même avoir droit aux voix originales, c'est en tout cas sûr et certain pour celle de Christopher Lloyd. Quant à Bob Gale, scénariste des trois films légendaires de Robert Zemeckis, il participe également à l'aventure et nous emmènera à Hill Valley, en 1985 et, bien entendu, à d'autres époques qui restent pour l'instant de grands mystères. Le premier épisode est attendu pour cet hiver (donc plus vraisemblablement au début 2011 qu'à la toute fin 2010...) et on espère d'ici là obtenir d'autres détails comme le genre du jeu, la représentation choisie par les développeurs et si, oui ou non, il est prévu que l'on puisse se la raconter en DeLorean devant Jennifer la bombasse. Même si elle est aujourd'hui âgée de 44 ans.


Un retour vers le futur encore bien énigmatique...

Oil Rush ■ Empire d'essence

Waterworld, le retour

Saperlipopette, Jack, le monde entier est inondé, qu'allons-nous devenir ? Ce n'est rien, John, il suffit d'avoir un cerveau de stratège pour sortir de ce pétrin ! Regarde, je n'ai qu'à réfléchir vite et bien et, hop, je fais avancer mon petit groupe vers la base ennemie. Pendant ce temps là, je m'occupe de mettre à jour mes zoulies plateformes pétrolières pour avoir de quoi construire plus d'unités navales. Tu vois, c'est un subtil mélange de jeu de stratégie en temps réel et de Tower Defense prévu pour la fin de l'année 2010. Hein, quoi, comment ça, tu n'as pas de cerveau ?



BRÈVES

La jungle de George



LucasArts l'a confirmé, l'entreprise américaine réorganise ses activités afin de mieux répondre à ses propres besoins et tralali et tralala. En bon français, cela signifie que plein de gens perdent leur emploi et envisagent déjà de remplacer la dinde de Noël par des choux farcis accompagnés d'un petit verre d'eau du robinet.

Très drôle

Valve Software devrait annoncer pas moins de trois grosses surprises dans les 12 prochains mois. On peut donc s'attendre à une vraie date de sortie pour Half-Life 2 : Episode 3, puis une annulation du projet suivie, quelques semaines plus tard, d'un communiqué nous annonçant qu'en fait c'était une blague destinée à nous faire mourir de rire. Ahah, d'ailleurs je, arg.



On va se gêner

Visiblement mécontent des propos de l'analyste Michael Pachter qui avait osé prétendre que Mafia 2 ne serait pas rentable, Take-Two Interactive s'inscrit en faux contre la théorie du bonhomme. Pour l'éditeur américain, Mafia 2 rapportera de l'argent même s'il ne donne pas la moindre information sur le nombre d'exemplaires écoulés nécessaires pour cela.





Dungeons ■ Pas joli joli

Une impression de déjà-vu

Marre de tous ces aventuriers pilleurs de donjons qui ne respectent rien, cassent tout sur leur passage et ne prennent même pas la peine de jeter leurs canettes de soda dans les poubelles, il faut que ça cesse ! Dans Dungeons, nous allons pouvoir leur expliquer la vie, la mort et l'au-delà grâce à une tripotée de pièges et de petits gobelins serviles. Ces derniers se chargeront de creuser des tunnels, salles de torture et même prisons afin d'enfermer ces vulgaires cambrioleurs que certains persistent à appeler des héros. Mais… attendez, ce concept, on ne l'aurait pas déjà croisé en 1997 avec le Dungeon Keeper de Bullfrog? Eh bien, si, c'est à peu près la même chose, sans innovation majeure. Bon, pourquoi pas, ce ne sera pas la première fois qu'un studio pompe les idées d'un autre, après tout. Ceci étant dit, notez que le titre de Kalypso Media proposera une vingtaine de missions scénarisées et dix classes de héros à affronter dans un univers tout en 3D pas forcément des plus jolis quoique suffisant pour permettre aux plus sadiques d'entre nous d'exercer leurs plus bas instincts. Sortie du jeu prévue au début 2011, sortie des héros prévue pour jamais, si vous vous y prenez bien.

« Ce concept, on ne l'aurait pas déjà croisé en 1997 ? »

LE COLLECTOR

Cataclysmique

À chaque nouveau jeu ou extension, Blizzard nous propose toujours une édition collector capable de faire baver les joueurs les plus exigeants. World of Warcraft Cataclysm ne dérogera pas à la règle puisque sa version collector proposera un recueil d'artworks de 176 pages, un DVD making of l'Envers du Décor, la bande originale de Cataclysm, un tapis de souris décoré par une illustration d'Aile de la Mort, des cartes exclusives pour le Jeu de Cartes World of Warcraft et, bien évidemment, un pet InGame réservé aux seuls possesseurs de cette édition ! Classique mais diablement efficace pour tous les fans de WoW… et ils sont nombreux.



BRÈVES

Tous azimuts

Electronic Arts aime les pirates ! Enfin, euh, les vrais, ceux avec des bateaux et des épées. C'est sans doute pourquoi ces gentils hors-la-loi peupleront (cet automne) la prochaine aventure pour Les Sims 3. Barnacle Bay (c'est le nom) sera vendu uniquement en téléchargement.



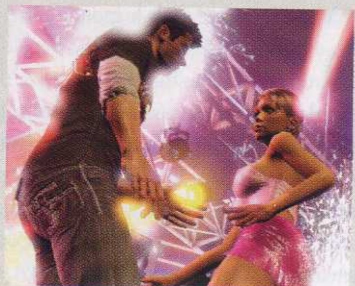
Ouh le frileux !

John Carmack l'affirme : Id Software pourrait rester sur ses acquis (comprendre ses licences existantes) jusqu'à la fin de la décennie.
Et d'ajouter que si Rage est un succès, il aura probablement droit à une suite. Une seule, vraiment ?



L'enfer du jeu

This is Vegas serait vraisemblablement annulé. Cinquante millions de dollars engloutis dans le pharaonique projet et deux ans de retard auraient eu raison de ce jeu de… de quoi en fait ? Ah ben c'est peut-être pour ça, aussi.



BABE DU MOIS

ELIZABETH

Qui est-elle ? Que veut-elle ? Autant de questions qui restent totalement en suspens après le visionnage du tout premier trailer de Bioshock Infinite, le prochain volet de la série imagine par Ken Levine. Ce que nous pouvons affirmer, c'est que cette adolescente, en apparence fragile, possède d'étranges et impressionnants pouvoirs psychiques qui seront la clé de cette nouvelle aventure. C'est qu'au fil de l'histoire, vos pouvoirs augmenteront en même temps que les siens et il faudra souvent agir de concert pour réussir à se sortir de la cité volante dans laquelle se déroule ce nouvel épisode. Mais, comme toujours avec cette série, il ne s'agira pas de foncer tête baissée, et l'équipe nous promet des choix « moraux » qui influenceront l'issue du jeu.

Batman : Arkham City ■ Plus on est de fous...

COMBINAISON GAGNANTE

Incontestable succès commercial et critique (9/10, Joystick n°222), Batman : Arkham Asylum mérite une suite du même calibre que l'original. Pour cela, les petits gars de Rocksteady ont choisi d'ouvrir l'univers à la ville de Gotham, désormais infestée de tous les tarés peuplant l'asile d'Arkham (d'où le titre). Prévu pour la fin 2011, le titre restera proche du précédent avec quelques nouveautés comme la possibilité de contrer deux attaques à la fois, plus d'énigmes, des missions secondaires et la présence de Catwouhouuuuu, pardon, Catwoman.



BRÈVES

Droit au but

Football Manager 2010 ayant bien cartonné, Sega ne lâche pas l'affaire et proposera, avant la fin de l'année, la version 2011 de son jeu de gestion de clubs de foot. Une pléiade de nouveautés est attendue histoire de ravir les fans de milliardaires en short.



TF1 dans ton PC

Un nouveau jeu CSI (Les Experts) en préparation chez Telltale Games ? Oui, il se nomme CSI : Fatal Conspiracy et sortira en octobre chez Ubisoft. D'après le communiqué de presse, les scénarios sont écrits par de véritables auteurs de la série. C'est un argument, ou une menace ?



Belle île en mer

Pourquoi Kalypso Media nous annonce-t-il déjà un quatrième opus de Tropico, son célèbre jeu de gestion de république bananière ? Probablement parce que Lucky avait collé un petit 6/10 au précédent volet dans le Joystick n°224 et qu'il s'agit de mieux le satisfaire, au printemps 2011.




Hmm, j'ai cru entendre un bruit.

Bloody Good Time ■ Et... action !

Hémoglobobine

Quelques jours après avoir annoncé ne plus développer de nouvelles franchises jusqu'à la prochaine génération de consoles, Ubisoft faisait volte-face en présentant ce nouveau FPS multijoueur. Prévue uniquement en téléchargement (via Steam), l'aventure permettra à huit participants de se retrouver sur des plateaux de tournage hollywoodiens afin de s'en mettre plein la tronche. Quatre modes de jeu sont annoncés (mais malheureusement non précisés) alors que l'arsenal à notre disposition se voit axé sur le fun avec des armes monstrueuses telles qu'une poêle à frire, une énorme sulfateuse ou encore un rat explosif télécommandé, sans parler d'une chouette petite arbalète. Côté technique, Bloody Good Time tourne sur l'indémodable moteur Source de Valve et dispose d'un rendu cartoon plutôt mignon mais aussi complètement dépassé par les jeux les plus aboutis du moment. Le titre sort cet automne et disposera quand même d'atouts non négligeables comme la possibilité de courir après des filles en maillot de bain et des clowns, ce qui n'est pas rien, surtout quand on peut leur exploser la tête quelques secondes après.

> « Bloody Good Time tourne sur l'indémodable moteur Source de Valve. »

MAGAZINAGE

Bientôt Noël !

Ils sont beaux, ils sont nouveaux, mes derniers iPods... C'est devenu une habitude, environ tous les six mois, le marchand de poissons le plus branché de la blogosphère fait son show et réussit à nous refourguer ses créatures transgéniques. Après l'iPod Touch, l'iPhone et l'iPad, Apple vient de lancer les nouveaux iPod Nano. Si, dans le fond, il n'y a pas grand-chose de nouveau (lecture audio, radio et visionnage de photos), la bête n'en reste pas moins charmante et ne pèse qu'une vingtaine de grammes pour 8 Go de données. Donc si votre copine veut un nouveau lecteur MP3... vous passerez pour le plus attentionné des geeks.



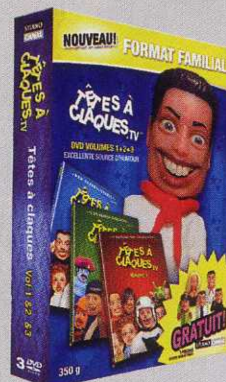
LES DVD DU MOIS



Galactique

Bien que la fin de la série ait divisé les fans, il est indéniable que Battlestar Galactica a été le signe du renouveau de la science-fiction à la télé. Intelligemment écrite, pleine de rebondissements, cette fantastique série a l'avantage de ne pas miser sur le spectaculaire mais l'intimiste, l'humain. La sortie de l'intégralité de la série en Blu-ray est l'occasion de (re)découvrir cette œuvre culte. Alors faites chauffer les toasts, les grille-pain sont de retour.

BATTLESTAR GALACTICA
(Ed. UNIVERSAL PICTURES*)*



Tabernacle

Si nos cousins québécois nous font souvent rire à cause de leurs étranges expressions, ils possèdent surtout un sens de la dérision qui ne ferait pas de mal en France. La preuve avec Têtes à Claques, une série humoristique canadienne complètement décalée et loufoque. Difficile de décrire chacun des épisodes mais c'est une véritable compilation de situations absurdes et d'expressions typiquement québécoises. De quoi passer de nombreuses soirées les zygomatiques tendus.

TÊTES À CLAQUES
(Ed. STUDIO CANAL VIDÉO*)*

Cities in Motion ■ Stupéfiant de trafic

Gares en mouvement (social)

Vous n'aurez pas manqué de le remarquer si vous prenez le métro ou le tram, sur les panneaux de délais estimés, une minute selon une régie de transport, c'est deux, trois voire six fois soixante secondes. Comment un tel décalage temporel est-il possible ? Vous le saurez peut-être en jouant au dernier bébé de Colossal Order, censé (d'après eux) devenir « l'ultime simulateur de transport public ». On y trouvera pas moins de quatre villes (Vienne, Berlin, Helsinki et Amsterdam) dans lesquelles il faudra gérer jusqu'à 30 différents moyens de transport et parvenir à les rentabiliser. Le titre proposera divers scénarios tout faits mais permettra également de s'y adonner en mode bac à sable pour ceux qui voudraient partir de zéro. Pour ne rien gâcher, Cities in Motion s'annonce bien réalisé, plutôt très joli et devrait sortir en début d'année prochaine si aucun incident indépendant de leur volonté ne vient retarder le projet, bien entendu.



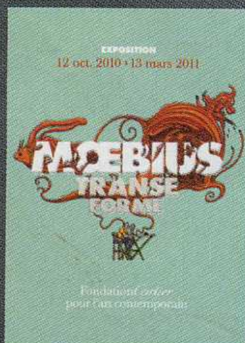
Et n'oubliez pas, on laisse les gens sortir avant de monter.

EXPOSITION

Mœbius-Transe-Forme

Après avoir dédié son espace à Takeshi Kitano, la Fondation Cartier pour l'Art Contemporain donne carte blanche à l'une des grandes figures de la bande dessinée qu'est Mœbius. Au programme : planches, dessins, croquis mais également des films qui permettront d'avoir une vue d'ensemble du travail de ce dessinateur qui a travaillé sur quantité de projets allant de la BD franco-belge au manga, sans oublier les comics… Dernière précision, l'exposition Mœbius-Transe-Forme ouvrira ses portes le 12 octobre 2010 et s'achèvera le 13 mars 2011. De quoi vous laisser largement le temps de vous y rendre. Nous, c'est certain, on y sera !

Site : http://fondation.cartier.com



Cargasm ■ Un drôle de concept

En toute délicatesse

Je ne suis pas sûr que fusionner les mots voiture (car) et orgasme (ben, gasm) contribue à atténuer l'image de beaufitude souvent collée aux jeux de bagnoles mais cela n'a pas l'air de gêner outre mesure les responsables de Candella Software. Dans leur nouveau jeu, à la date de sortie indéterminée, on participera à des courses un peu partout dans le monde dans le but de gagner des trophées à connotation… sexuelle. Oui, je sais, ça a l'air assez édifiant comme concept mais en bons professionnels, nous préférerons parler d'audacieuse direction artistique.



UP & DOWN

Steam/ Introversion

On peut penser ce que l'on veut de Steam mais il est indéniable que le service de vente en ligne de Valve permet une plus grande diffusion des jeux. La preuve avec Defcon qui a vu ses ventes exploser dès que la plate-forme en a fait la promotion, permettant ainsi à ses développeurs d'éviter la banqueroute. Quand on vous dit qu'acheter des jeux est une bonne chose…



Huxley

Alors que tout le monde le pensait mort et enterré, Webzine vient d'annoncer que Huxley était toujours en développement. Ce MMOFPS, présenté pour la première fois en 2005, a sur le papier de quoi séduire. Un design efficace, une campagne dynamique en coopération et l'utilisation du Unreal Engine 3. Maintenant, il ne lui reste plus qu'à sortir…

Fable III



C'était trop beau pour être vrai ! Après nous avoir annoncé que Fable III serait commercialisé simultanément sur Xbox 360 et PC, Microsoft et Peter Molyneux ont finalement déclaré que la version PC sortira à une date… indéterminée. Et vu l'intérêt de Microsoft pour les joueurs PC, avec un peu de chance, nous aurons droit à une version en retard et codée avec les moignons.

Un « combat » type. Un objectif, une case verte à atteindre et un parterre d'ennemis.

Winter Voices est un RPG épisodique très particulier où les combats sont 100 % défensifs.

Winter Voices ■ Un RPG pas comme les autres

PAPA, POURQUOI T'ES BLEU ?

Bonjour Monsieur, auriez-vous un jeu de rôle adulte sans dragons ni elfes, qui soit à la fois poétique et hardcore ? - Oui, Madame, et il est français ! - Merveilleux !

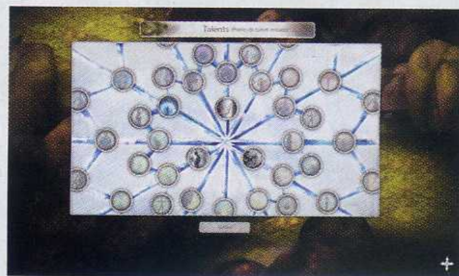
Dans un village sans nom isolé au fin fond d'un pays inconnu du Royaume de Trois Rivières, il neige. Le soir tombe, pas un enfant ne joue dans les rues. Une jeune femme, assise jambes croisées sur une chaise en bois, veille son père. Il est couché dans son lit. Il ne bouge pas. Ne respire plus. Il est mort. Cette perte, notre héroïne ne sait pas comment la vivre et derrière son visage impassible, mille sentiments confus se bousculent. Soudain, trois ombres apparaissent au chevet du mort. Pour vous mettre dans l'ambiance, nous les appellerons le doute, la peine et la peur (c'est l'idée du moins). Après une intro lourde de silence, un dialogue sibyllin s'engage. Chaque ombre tente d'écraser notre héroïne, de l'accabler plus encore. Je n'ai pas les mots exacts en tête, mais le message s'apparente à un : « La mort te fait peur ? Car ton père est mort, tu sais. Il ne reviendra pas. Accepte-le ». La scène est étrange, et le combat qui l'a suivie ne l'était pas moins, car comme nous l'a dit Kévin Lehénaff, Lead Game Designer du projet : « Winter Voices est un RPG tour par tour dont les combats sont uniquement défensifs ». En effet, notre héroïne n'est pas réellement en danger. Aucun troll n'attend dans l'armoire l'occasion de l'occire. Elle est confrontée à sa peur et à sa propre tristesse, des ennemis aussi terribles qu'intangibles. Elle perd un peu les pédales, croit que le vent lui murmure des choses, lui donne des ordres. Elle l'écouterait bien, mais voilà, à chaque pas des ombres l'empêchent d'avancer. Étrange. Étrange autant que séduisant.

Tout en finesse

Pour qui connaît un peu les poncifs du jeu de rôle PC, il ne fait aucun doute que pour son premier jeu, le jeune studio français Beyond the Pillars s'est aventuré assez loin des sentiers battus. Pourtant, si l'on fait abstraction deux minutes de son scénario (inhabituellement héroïque) et de ses combats (défensifs), sur la forme Winter Voices demeure un RPG solo



BTP prévoit environ 5 à 6 heures de jeu par épisode.



L'arbre de talent est un brin confus.

presque tout ce qu'il y a de plus conventionnel. Un graphisme 2D iso, du tour par tour sur un terrain damé, de l'expérience, trois classes de personnage (chasseresse, tisseuse et volga), six caractéristiques, un arbre de compétences à soixante « pouvoirs »... Bref, il aurait presque pu être quelconque mais voilà, ce jeu a un petit quelque chose que les autres n'ont pas, un petit rien que je nommerai « refus du stéréotype facile ». En effet nous tenons là un jeu qui semble mature. Pas mature à la Age of Conan avec des prostituées lascives et du sang à outrance, un RPG adulte de part les thèmes qu'il aborde et leur traitement. Nous sommes dans un pays d'inspiration nordique, en pleine révolution industrielle. Il aurait été facile de plonger tête la première dans le tout steam punk, ou les apparitions divines incessantes et du coup banalisées, mais les développeurs semblent garder une certaine retenue vis-à-vis de leur monde, et préfèrent suggérer une ambiance plutôt que de que l'impo-

« Une attitude rare qui laisse la part belle à l'imagination et à une prose inspirée. »

ser. Une attitude rare qui laisse la part belle à l'imagination et à une prose inspirée, et donne du relief au drame humain qui monopolise l'attention. De plus, les combats défensifs confèrent à l'ensemble une saveur particulière. De ce que j'ai vu du jeu, à chaque confrontation, notre héroïne se voit assigner une tâche. Gagner une porte à travers une horde d'ennemis sans y laisser sa peau, résister à la panique durant X tours en tenant son assaillant en échec, telles seront ses missions. J'ai chaque fois eu l'impression de résoudre une sorte de puzzle. Je suis totalement séduit. Et si je n'ai aucune idée de la manière dont le scénario du jeu (que j'imagine linéaire) évolue au-delà des funérailles préliminaires, Beyond the Pillars m'a garanti que je ne devrais pas être déçu. Alors certes, cet argument ne leur a pas coûté bien cher, mais étant donné la qualité de l'OVNI qu'ils m'ont présenté et sa richesse, j'ai bien envie de leur faire confiance. Si l'aventure vous tentait aussi, sachez que Winter Voices fera ses grands débuts le 6 octobre avec la sortie du premier de ses sept épisodes.

LUCKY

INTERNET VOICES

Le premier épisode de Winter Voices, baptisé Avalanche, sera distribué par téléchargement via le site officiel du jeu dès le 6 octobre 2010 au prix de 5 euros. Six épisodes le suivront, au rythme d'un toutes les deux semaines. A priori, Valve serait également sur le coup pour les proposer à la vente sur Steam en français et anglais.

INTERVIEW

KÉVIN LEHENAFF & GUY LÉVI-BOCHI,

Lead Game Designer & Président de Beyond the Pillars

« Nous considérons Winter Voices comme une introduction à notre univers. »



JOYSTICK : **À sa fondation en 2008, Beyond the Pillars n'avait-il pas annoncé un MMORPG ?**
Guy Lévi-Bochi : Tout à fait. Beyond the Pillars a été fondé pour innover dans le domaine du jeu en ligne. Mais sur la route du MMORPG, nous avons décidé de faire une escale sur le « RPG ». Après tout, fin 2009 nous avions déjà en main de larges territoires et des mécanismes de gameplay. Un scénario et quelques scripts plus tard, nous voilà avec Winter Voices, un jeu de rôle solo mis en scène dans le Royaume des Trois Rivières qui sera l'un des continents de notre jeu de rôle persistant. Nous le considérons comme une introduction à notre univers.

JOYSTICK : **Vous avez opté pour une distribution épisodique sur internet. Pourquoi ça ?**
G.L.-B. : Nous pensons que proposer Avalanche à 5 euros incitera davantage les joueurs à tenter l'aventure. Car soyons honnêtes : Winter Voices n'est pas un jeu triple A formaté, et nous sommes un studio inconnu qui n'a encore rien produit de concret... Sur quels critères les joueurs nous feraient-ils confiance pour payer un jeu plein tarif ?

JOYSTICK : **Notre héroïne aura-t-elle des compagnons de route ?**
K.L. : En quelque sorte. Nous ne voulons trop en parler pour l'instant, mais des personnages vous apporteront effectivement leur soutien. Pas exactement comme dans les RPG classiques, plutôt sous forme de bonus caractéristiques.

JOYSTICK : **D'ailleurs en parlant de ça, vous avez une caractéristique de personnage appelée « humour ». C'est assez inhabituel...**
K.L. : Oui. C'est un fait psychanalytique. La dérision aide à encaisser les petits chocs du quotidien en établissant une barrière, en distanciant les problèmes. Un trait d'humour après une remarque désobligeante atténue l'impact de l'affront subi. Dans notre jeu, où vous affronter des doutes, cette compétence se traduit par une légère diminution des dégâts, elle est donc très efficace contre les « petits ennemis » que peut rencontrer l'héroïne comme les doutes ou la peur. Mais contre les boss, les gros troubles qui vous assaillent donc, elle ne fait plus tellement la différence. D'un point de vue général, beaucoup des compétences et caractéristiques de Winter Voices sont assez décalées par rapport aux RPG classiques et parfois même assez subtiles. Si par exemple, un personnage à haut niveau d'intuition est capable de détecter les ennemis invisibles qui l'entourent, ce qui est toujours pratique, un bon niveau de mémoire lui octroie plus d'XP tout en permettant aux monstres de lui causer plus de dégâts (NdLucky : comme si l'héroïne se souvenait de ses souffrances passées en quelque sorte et les revivait). Booster cette compétence est donc à double tranchant.

JOYSTICK : **C'est un parti pris effectivement très étrange. Avez-vous déjà eu quelques retours de la part de joueurs qui planchent sur la bêta ?**
G.L.-B. : Une réponse nous revient souvent : « Vous êtes uniques ». Maintenant, reste à savoir si nous sommes uniques dans le bon sens du terme, ou si nous sommes les seuls à ne pas voir qu'on fonce droit dans le mur (rires). Quoi qu'il en soit, nous voulions faire quelque chose de décalé par rapport à l'actuel marché du RPG, il semblerait que nous soyons sur la bonne voie !


Chaque samouraï portera les couleurs de sa faction, mais aussi les armoiries de sa famille.

Shogun 2 Total War

Genre Stratégie / **Éditeur** SEGA / **Développeur** The Creative Assembly / **Site** http://www.totalwar.com/shogun2 / **Sortie** 2011

RETOUR AUX SOURCES

Devant Mike Simpson, un des pionniers de The Creative Assembly, aujourd'hui directeur créatif sur Shogun 2, les questions fusent : pourquoi avez-vous décidé de rempiler avec Shogun ? Pourquoi ne pas avoir développé un Rome 2 par exemple ? Ou un Hello Kitty Total War ? Ou un Savonfou Total War ? Non ? C'est Mark O'Connell, community manager, qui dégainera le premier devant mon insistance (et mes blagues moisax) : « Avec notre technologie, on pourrait traiter de toutes les époques. Mais il y a des raisons toutes simples à Shogun 2. La première, c'est que Mike adore la période du Japon médiéval. La seconde, c'est que lorsqu'on a développé Shogun, il y a dix ans, beaucoup de nos idées n'avaient pas pu voir le jour à cause des contraintes technologiques. » Vous pensez à quoi en disant ça, Messieurs ? « Aux batailles navales par exemple. Et puis techniquement, Shogun souffrait de grosses lacunes, au niveau du pathfinding notamment. Les possibilités dans les combats étaient également limitées. Et je ne parle même pas des graphismes, qui n'ont rien à voir avec ceux de maintenant. » Dans quelques mois, la série Total War célébrera ses 10 ans. Et Shogun 2 a tout pour nous rappeler le boulot effectué par les équipes anglaises dans la dernière décennie. Soyons tout de même clairs : cet épisode ne révolutionnera rien. Le postulat de base temps réel/tour par tour n'a pas bougé d'un iota. Il y a bien quelques nouveautés au niveau gameplay – on y vient – pour coller aux spécificités du thème abordé, mais rien qui puisse décontenancer le joueur aguerri. Pour cette seconde présentation de Shogun 2, les développeurs anglais nous ont montré la carte de la campagne, et ont bien insisté sur le fait que ce même joueur pourra cette fois faire évoluer ses troupes comme il l'entend.


Il y aura moins de types d'unités dans Shogun 2 que dans Empire ou Napoleon.

Empire++ ?

Milieu du XVI[e] siècle. Tout le monde veut se mettre sur la tronche au Japon. Ce tout le monde sera divisé en neuf factions, elles-mêmes



La carte de la campagne fourmille de petits détails : baies, arbustes, petite cascade, montagnes enneigées, brume stagnante...





Les unités ont été motion capturées, et ça pète !

divisées en une pléthore de sous-factions, chacune ayant, comme de coutume, ses petites particularités.
À un niveau plus bas, chaque type d'unités disposera de possibilités d'évolutions multiples. Prenons un Ninja par exemple, discret comme un moine dans une Rave Party, cheveux courts, entièrement vêtu de noir et un goût prononcé pour la tripaille ennemie. Nous l'appellerons Cédric, Cédric le Ninja. Eh bien au gré de ses exploits, Cédric pourra se spécialiser : espionnage, assassinat, sabotage… Ce sera à vous de choisir. Chaque unité, dont Cédric, sera également classée selon un niveau d'expérience, de 1 à 6 (avec une apparence qui changera en fonction du niveau). Même topo pour vos châteaux (trois types possibles : mainland, mountain et coastal) sur lesquels vous pourrez greffer des améliorations (au total, ça nous donnera quinze châteaux possibles).

Empire+++ ?

Des évolutions de ce type, The Creative Assembly nous en promet beaucoup avec Shogun 2. Autre chantier retravaillé : les batailles navales. Les rixes ne devraient plus se jouer sur « qui a le plus gros bateau », mais plutôt sur des combinaisons entre les différents types de navires (Fireship, Artilleryship, Meleeship…). La maniabilité a aussi été revue, sans plus de détails. En revanche, il semble que le studio anglais soit revenu sur son idée de mêler en même temps combats maritimes et combats terrestres sur les côtes. La météo, elle, jouera toujours un rôle poussé. Par temps de pluie, votre cavalerie s'embourbera méchamment dans la boue et se déplacera beaucoup moins vite. Même idée avec les saisons et le climat. Comme je vous disais plus haut, le gameplay collera également aux spécificités du thème. Les sièges promettent par exemple une expérience aux antipodes des sièges occidentaux, en relation avec la conception des forteresses japonaises. Ici, il y aura plusieurs « strates » à passer avant de pouvoir atteindre le cœur de la forteresse adverse. Autre particularité : le feu devrait jouer une place bien plus cruciale dans les batailles, à cause des nombreuses constructions en bois. Pas de révolutions donc, mais un tas de petites évolutions pour un épisode anniversaire qui respire la maîtrise. Les amateurs peuvent se préparer, on parle d'une sortie dans cinq ou six petits mois.

SUNDIN






Duke Nukem, l'ombre ou la lumière du jeu PC ?

POUR OU CONTRE ?

Le retour du Duke !

On le croyait mort et enterré mais tel le phénix, Duke Nukem Forever renaît de ses cendres et devrait (enfin) débarquer en 2011. Et cette fois, c'est GearBox qui s'y colle...

POUR

Autant dire que l'annonce en grande pompe de la renaissance de Duke Nukem m'a fait plaisir ! Et ce n'est pas le fanboy du Duke qui parle car je n'ai jamais été de ceux-là mais après tant de déboires, c'est la curiosité qui l'emporte. Curiosité de voir ce jeu qui aura pris 11 ans à sortir, de voir si GearBox s'est « contenté » de débugger le code de 3D Realms ou s'ils ont développé leur propre vision du mythe ! Et puis, d'ici à ce que nous l'ayons en test, ce retour sera l'occasion de quelques vannes foireuses et de grands moments de mauvaise foi. Et je ne vous dis même pas à quoi ressemblera le test si jamais le jeu n'était pas à la hauteur de cette attente – qui n'en est plus vraiment une d'ailleurs. Bref, moi, j'adore et j'en ris déjà. Ce qui ne sera peut-être pas le cas des milliers (millions) de fans qui attendent beaucoup de ce jeu et qui risquent surtout de se retrouver avec un titre calibré pour les consoles « next-gen ».

DEATH POTE

CONTRE

Duke Nukem est de retour… et alors ? Les années 90 sont finies, les gars, et la seule présence du Duke risque de ne pas peser lourd face aux impératifs cloués sur les épaules de GearBox : faire le travail le plus formaté possible, pour vendre vite fait bien fait un jeu qui a, financièrement, 13 ans de développement à rattraper. Les solutions apportées à cette équation, on en connaît déjà les premiers symptômes : pas plus de deux armes à la fois, une barre de vie à la Wolverine, et des ennemis aux compte-gouttes pour ne pas froisser les doigts carrés des joueurs de Xbox 360. Ne vous méprenez pas, je ne dis pas que le bourrinnisme des années 90 était la quintessence du FPS, mais Duke Nukem Forever n'aura d'intérêt que par la perspective de revivre des aventures old school en compagnie du Duke, remises graphiquement au goût du jour. En imposant à Duke Nukem les standards de gameplay des FPS next-gen, on coupe l'herbe sous les pieds de la nostalgie, et l'on ampute l'intérêt même du titre.

SAVONFOU

LES BD DU MOIS

Heavy Metal



Il existe deux types de comics : ceux mettant en scène des super-héros en collants et les autres. ABC Warriors fait bien évidemment partie de cette seconde catégorie. Scénarisé par Pat Mills et fabuleusement illustré par Clint Langley, ce récit narre les aventures d'un groupe de robots guerriers dans un monde en proie à des guerres permanentes. Mais, si l'action est omniprésente, la réflexion n'est jamais inexistante car loin d'être décérébrés, ces êtres de métal illustrent chacun une facette de la psyché humaine.

ABC Warriors *(Ed. Soleil Production)*

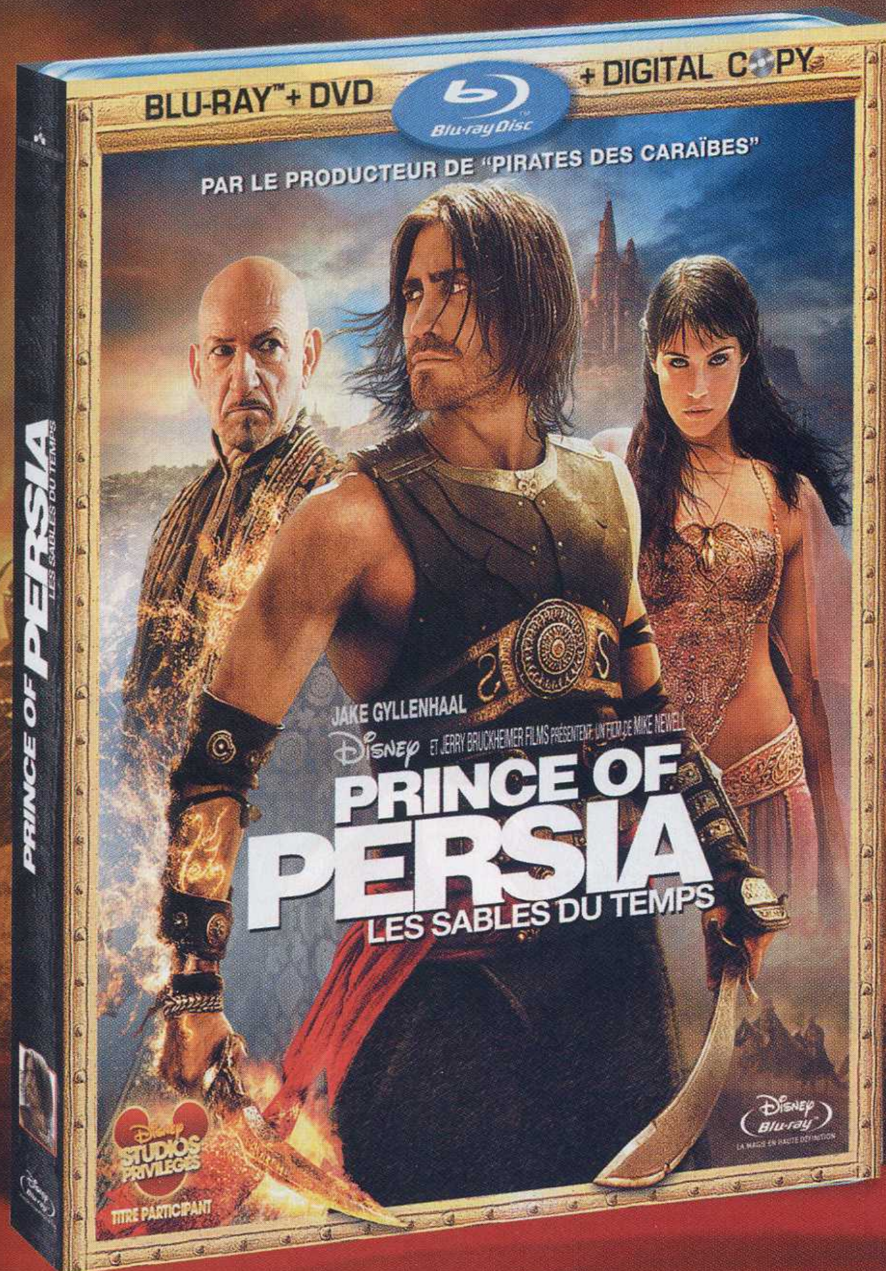
The Heroes Gate



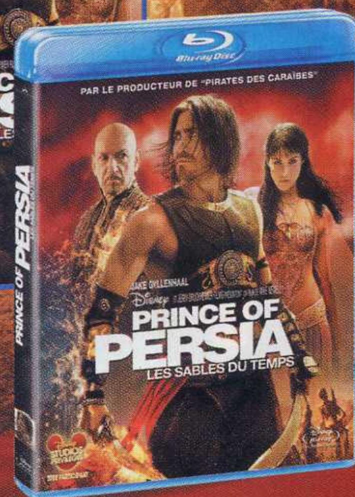
Attention, ce manga n'est pas à mettre entre toutes les mains, ni même à laisser traîner sur votre table de chevet. C'est que son auteur, Shintaro Kago, est passé maître dans l'art de l'Ero-Guro (érotique grotesque) et propose des situations souvent drôles mais toujours dérangeantes, pour ne pas dire perverses. Premier de ses ouvrages à être publié en français, Carnets de Massacre regroupe 13 histoires courtes surprenantes. Un manga que Death Pote vous conseille fortement mais nous vous invitons tout de même à le feuilleter avant d'acheter !

Carnets de Massacre *(Ed. Imho)*

DÉCOUVREZ UNE LÉGENDE MYSTÉRIEUSE ET PLONGEZ DANS UNE AVENTURE ÉPOUSTOUFLANTE.







LE 29 SEPTEMBRE EN BLU-RAY, DVD ET VOD

WALT DISNEY PICTURES ET JERRY BRUCKHEIMER FILMS PRÉSENTENT JAKE GYLLENHAAL "PRINCE OF PERSIA : LES SABLES DU TEMPS" (PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME) UN FILM DE MIKE NEWELL BEN KINGSLEY GEMMA ARTERTON ALFRED MOLINA MUSIQUE DE HARRY GREGSON-WILLIAMS COSTUMES DE PENNY ROSE MONTAGE DE MICHAEL KAHN, A.C.E. MARTIN WALSH, A.C.E. MICK AUDSLEY DÉCORS DE WOLF KROEGER DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE JOHN SEALE, ACS, ACS PRODUCTEURS EXÉCUTIFS MIKE STENSON CHAD OMAN JOHN AUGUST JORDAN MECHNER PATRICK McCORMICK ERIC McLEOD PRODUIT PAR JERRY BRUCKHEIMER D'APRÈS LE JEU VIDÉO PRINCE OF PERSIA CRÉÉ PAR JORDAN MECHNER ADAPTÉ À L'ÉCRAN PAR JORDAN MECHNER SCÉNARIO DE BOAZ YAKIN ET DOUG MIRO & CARLO BERNARD RÉALISÉ PAR MIKE NEWELL

BANDE ORIGINALE DISPONIBLE CHEZ Walt Disney Records



TITRE PARTICIPANT

*Plus d'infos sur Disney.fr












ALORS, EUH... D4RKROGERDU92, TON VOL À LA TIRE EST RÉUSSI
OK COOL !

Merci à Gary Gygax, créateur de Donjons & Dragons décédé en 2008, sans qui cette chronique n'aurait jamais pu être.

OPINION

AD&D ET NEVERWINTER NIGHTS

Joie, bonheur, allégresse ! Atari vient d'annoncer le retour en fanfare de LA licence qui a révolutionné le RPG sur PC : Neverwinter Nights. Probablement la meilleure conversion d'un jeu de rôle papier sur nos jolies machines. Comme vous, j'aimerais me réjouir, faire péter le champagne, et sortir ma femme, seulement… Y a-t-il réellement matière à s'enflammer ?



Une chose est sûre : Atari n'aura pas vraiment eu à chercher bien loin pour créer le buzz autour de son futur projet de MMO. Il lui a suffi de mettre côte à côte deux noms de son répertoire : AD&D et Neverwinter Nights. Le premier fut le jeu de rôle papier le plus joué au monde dans les années 80. Le second n'était rien de moins que sa conversion numérique la plus aboutie. Il est vrai que la licence AD&D n'a jamais vraiment été en manque de succès sur nos machines, probablement parce que beaucoup de développeurs à l'époque étaient également des rôlistes, et l'envie a toujours été grande de faire partager au travers du jeu vidéo cet esprit communautaire si particulier. Ce fut chose faite en 2002 avec Neverwinter Nights : un mode solo sympathique, bien sûr, mais surtout, une intégration quasi parfaite de l'aspect social du jeu de rôle papier, en offrant enfin la possibilité à un MJ de créer son monde, son aventure, et d'y emmener quelques convives. Alors bien sûr, l'annonce de NWN3 est une bonne nouvelle. Mais si l'on reprend les termes des différents communiqués, on peut se demander si on n'est pas à la limite de la vieille ruse marketing, qui viserait à nous vendre un nom, Neverwinter Nights, tout en adoptant un genre, le MMO, en totale contradiction avec l'héritage de la série.

AD&D ET LE MONDE PC : 20 ANS D'AMOUR FOU

- *Première adaptation avec Pool of Radiance* (1989)
- *Eye of the Beholder* (1990)
- *Neverwinter Nights d'AOL* (1991)
- *Baldur's Gate* (1998)
- *Neverwinter Nights de Bioware* (2002)

Ah, le bon vieux temps

Car le MMO est par définition un jeu de masse, une notion qui va à l'opposé de la philosophie intimiste d'un jeu qui se jouait généralement entre potes, autour de quelques bières et sous une lumière très vite étouffée par des mètres cubes de fumées hallucinogènes. On ne faisait pas une partie de d'AD&D à 50, encore moins à 2000 ! Autre source d'inquiétude : les règles choisies, qui devraient tout naturellement être celles de la quatrième édition. Je vous enjoins à faire un tour sur les forums spécialisés où vous croiserez pléthores de gens qui sont loin d'être d'accord avec la nouvelle orientation choisie par l'éditeur Wizard of the Sword Coast. En effet, ces règles se rapprochent de plus en plus des codes du MMO, avec des archétypes de personnages répartis en tank, healer, DPS… Là encore, on s'éloigne du côté roleplay propre au jeu de rôle papier, qui consiste à créer un personnage parce qu'il nous inspire et non pour se rapprocher d'une logique purement utilitaire. Je ne sais pas vous, mais moi, j'ai quand même quelques doutes, à moins que… À moins qu'Atari et Cryptic ne décident, comme Bioware l'avait fait avant eux, d'innover et de prendre le risque de casser les codes si profondément ancrés du MMO. Comment? Allez, prenons quelques instants pour rêver…

Neverwinter made in Kracou

Et si, par exemple, on créait un système qui puisse gérer de petites communautés, et qui s'apparenterait au fameux phasing déjà utilisé par Blizzard. Un système qui modifierait le monde juste pour une poignée de joueurs, et pour eux seuls, en fonction de leurs actions. Et pourquoi ne pas, tant qu'on y est, donner une place plus importante à ces fameux MJ qui gèrent les MMO au quotidien. Ils ne seraient plus seulement modérateurs, animateurs, ou SAV, mais influeraient véritablement sur le cours d'une instance ou d'une quête : en choisissant d'incarner tel ou tel PNJ, qui pourrait alors accompagner le groupe pour mieux le trahir, ou que sais-je, en modifiant ou en créant des événements uniques. Bref, en prenant véritablement en charge les joueurs, comme le ferait n'importe quel maître dans un jeu de rôle classique. Encore plus fort : imaginez une instance où l'on verrait entrer 6 participants : 5 joueurs et un sixième larron qui prendrait la place du MJ, et disposerait alors temporairement d'une interface lui permettant de gérer l'avancement des autres ! Terminons enfin par une remarque de l'ami Lucky, qui peut paraître anodine, mais qui résume bien l'espérance des joueurs par rapport à l'adaptation d'une licence comme AD&D : « Dans Neverwinter, je pouvais crocheter une serrure, bordel ! ». Effectivement, toutes ces folles compétences qui faisaient parfois le sel d'une aventure ont complètement disparu des MMO modernes : le crochetage ou même le pickpocket ! Qui n'a jamais rêvé de voler le loot de son voisin, avec la crainte qu'il s'en rende compte, et qu'il vous fesse à grands coups d'épée à deux mains. Ainsi, tel sera le défi que devront relever Atari et Cryptic : faire en sorte que cette nouvelle exploitation ne résume pas les interactions entre joueurs à de simples duels PvP, ou à du bashing de boss en instance, mais passe par une réelle envie de ressusciter l'esprit de Neverwinter. Vous le voyez, les pistes de réflexion sont nombreuses, reste plus qu'à espérer que les développeurs se donnent les moyens de les suivre.









LES RÈGLES DE SURVIE

ZOMBIE LA MOUCHE

1 - Première règle : ne jamais laisser les portières de sa voiture ouvertes.

2 - Deuxième règle : un zombie en train de manger est un zombie occupé.

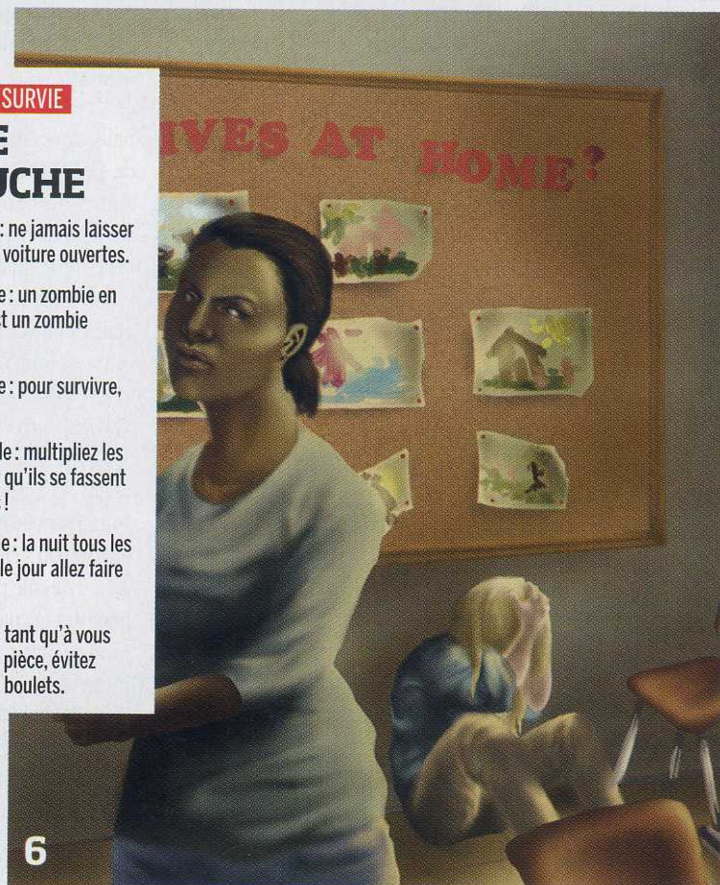
3 - Troisième règle : pour survivre, il faut manger.

4 - Quatrième règle : multipliez les coéquipiers... pour qu'ils se fassent dévorer avant vous !

5 - Cinquième règle : la nuit tous les zombies sont gris, le jour allez faire un tour.

6 - Sixième règle : tant qu'à vous enfermer dans une pièce, évitez de le faire avec des boulets.

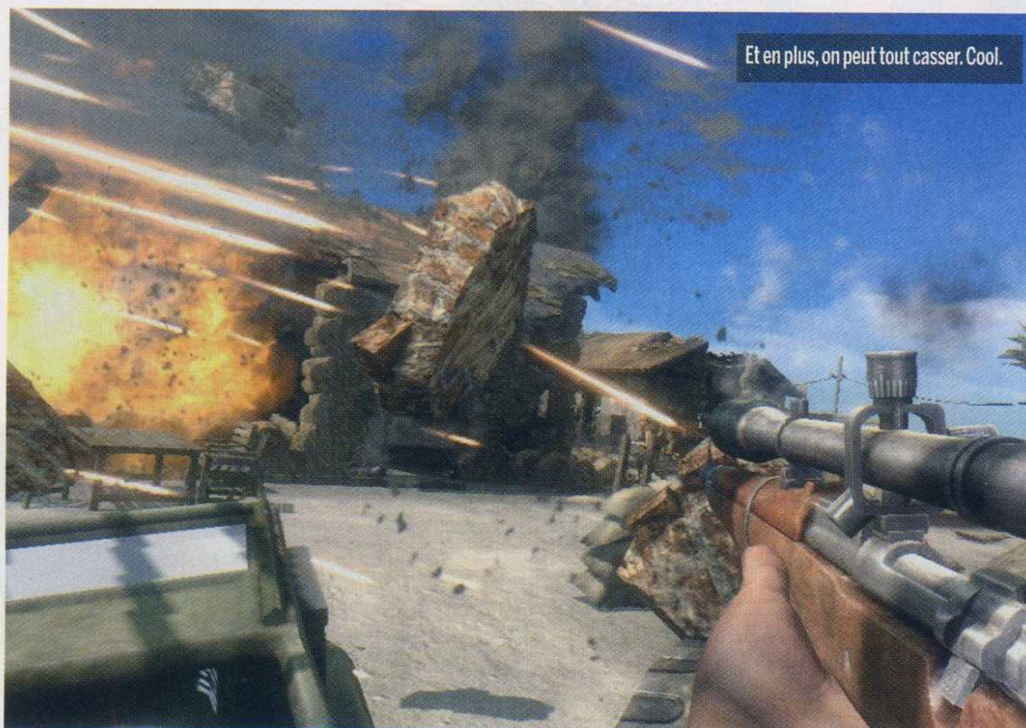




Dead State ■ Zombie un jour, zombie toujours...

Les ancêtres sont de retour

Je le disais hier à ma grand-mère, nous allons bientôt nous revoir, cela ne fait aucun doute depuis que les zombies sont LA mode du moment dans le jeu vidéo. Et, avec le sérieux de certains développeurs, il y a toutes les chances que l'un deux se décide à la modéliser pour son prochain jeu. Personnellement, j'aimerais que ce soit Double Bear Productions qui s'en charge. C'est que ce studio composé d'anciens de Troïka Games, Black Isle et Obsidian, ne peut que réaliser un excellent RPG. Et vu qu'ils nous promettent avec Dead State un jeu « intimiste » où la tension sera à son paroxysme, je me dis qu'enfin je pourrais montrer à cette chère mamie comme j'ai apprécié toutes ces années où j'ai reçu des ronds de serviette pour mon anniversaire... Si j'en crois Double Bear, je n'aurais que l'embarras du choix pour lui prouver mon amour. Armes à feu, armes blanches, véhicules... toute la panoplie du parfait petit guerrier devrait être de la partie mais, sensible comme je suis, je risque de ne pas pouvoir renier mon sang. Heureusement, il sera toujours possible de la laisser croquer un ou deux rescapés... histoire de (sur)vivre plus longtemps dans cet univers où les zombies seront l'espèce dominante.



Battlefield 1943 ■ Guerre et paix

On a failli attendre

Patience est mère de sagesse, m'affirmait ma grand-mère quand je lui demandais l'heure du dîner. Ensuite, elle s'endormait dans son fauteuil la bouche ouverte, pour se réveiller quatre heures plus tard, l'air de rien.
La vieille fripouille se serait donc probablement bien entendue avec Electronic Arts et ce Battlefield 1943 qui débarque sur nos PC plus d'un an après sa sortie sur console.
Bien, on reste calme, on ne se vexe pas et on regarde de quoi il s'agit. D'un FPS militariste, ça c'est certain. Mais aussi d'une sorte de fusion entre Battlefield 1942 et Bad Company. La preuve, on retrouve même certaines maps du premier entièrement refaites à l'aide du moteur 3D du second. Plutôt joli, le titre propose à un maximum de 24 joueurs (deux équipes de 12) de conquérir les points-clés d'une map en utilisant tous les moyens possibles. Comme dans l'original, on retrouvera donc de nombreux véhicules (voitures, tanks, bateaux, avions…) utilisables par tous les participants.

« On retrouvera de nombreux véhicules utilisables par tous les participants. »

Quant à la date de sortie, le jeu sera disponible à l'heure où vous lirez ces lignes, pour moins de 13 euros. Vu que nous n'avons pas encore pu le tester, nous vous conseillons d'attendre le prochain numéro pour savoir si vous devez mettre vos brouzoufs là-dedans plutôt que dans un énième nanar en 3D au cinoche.

Formula Truck ■ Drôle de truc

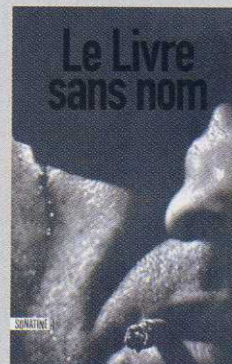
Et avec la remorque ?

Croyez-le ou non, il existe manifestement un vrai public pour les simulateurs de course de camions. On se souvient de Mercedes-Benz Truck Racing de THQ sorti en 2000 ou, plus récemment, du Truck Racing des Lyonnais de Game Seed. Et là, ce sont les Brésiliens de Reiza Studios qui nous annoncent ce Formula Truck, prévu pour on ne sait pas quand, mais vu les images et les premières vidéos, le projet semble bien avancé. Le titre devrait d'ailleurs être très orienté simu, l'équipe ayant recruté quelques-uns des plus talentueux moddeurs pour rFactor. Voilà, maintenant, on va doucement fermer la porte, pour ne pas les brusquer, et aller jouer à F1 2010.



LIVRES

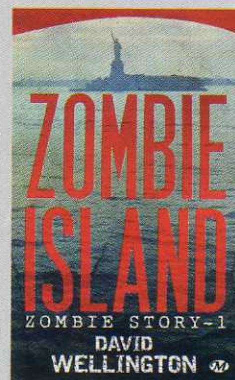
No Name



Un livre sans nom, ce n'en est pas un ? Eh bien si, puisque son titre est justement Le Livre sans nom. Coup marketing ou véritable œuvre d'un anonyme, seul l'avenir nous le dira. Ce qui est certain, en revanche, c'est que la lecture de cet ouvrage (d'abord paru sur le net) est un véritable moment de plaisir jubilatoire. Vampires, tueurs à gages, psychopathes… tout y passe pour notre plus grand bonheur. De quoi se réconcilier avec la lecture… Espérons seulement que Monsieur Anonyme réitérera cet exploit et nous offrira bientôt un nouvel ouvrage du même acabit.

Le Livre sans nom *(Ed. Sonatine)*

Smart Zombie



Ce n'est pas à vous que l'on va apprendre que les zombies ont la cote. Cinéma, BD et jeux vidéo, ils sont partout, y compris dans la littérature de genre qui, pour le coup, fait parfois preuve d'originalité comme Zombie Island de David Wellington. C'est que l'auteur a eu la géniale idée d'introduire deux non-morts intelligents et dotés de pouvoirs psychiques. Ils deviennent donc logiquement les meneurs d'une armée de zombies en mal de chair fraîche, se battant contre des femmes soldats. C'est totalement Z et assumé… donc à lire !

Zombie Island *(Ed. Milady)*

Et si vous passiez enfin votre permis C ?



Concours de circonstances

Plus le temps passe, plus il devient difficile de ne vous proposer « que » six jeux indépendants chaque mois. Désormais, il faut en tester de nombreux, sélectionner, juger, éliminer… Certains, plutôt bons, passent à la trappe quand d'autres, plus originaux, mieux finis ou tout simplement plus plaisants, gagnent leur place dans nos pages. Un choix douloureux et pourtant nécessaire tant – attention, j'enfonce une porte ouverte avec une triple évidence salto arrière retournée – la qualité est toujours à privilégier à la quantité. C'est dit, la rubrique indé de Joystick pratique désormais la sélection à l'entrée, comme une Grande École qui trie ses étudiants par le biais des concours ou une boîte de nuit dont les videurs repoussent les infâmes porteurs de baskets. Maintenant, pour ne rien vous cacher, on aimerait parfois vous faire découvrir tous ces « autres », plein de qualités et qui méritent tout de même qu'on les découvre. Jetez donc un coup d'œil sur notre blog www.jvn.com/blog/joystick-le-blog-officiel.html dans les prochaines semaines, une surprise vous y attendra peut-être !

PAR YAVIN

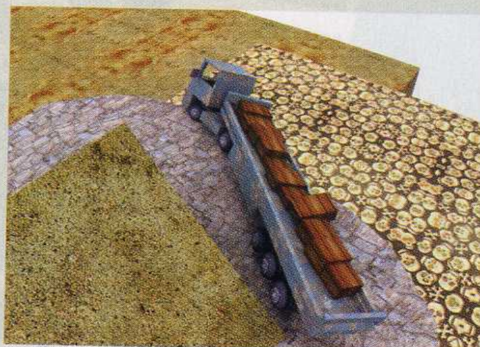

Pour arriver jusque-là sans vous renverser, vous risquez d'en baver !

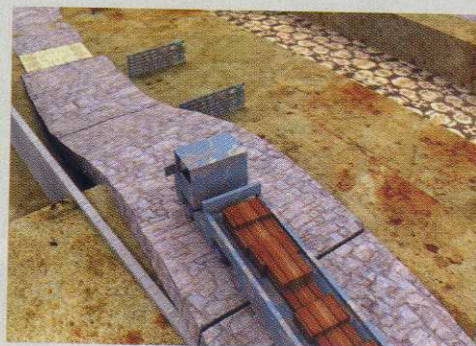
Tricky Truck

Certains jeux retiennent l'attention au premier coup d'œil, d'autres non. Surtout pas Tricky Truck qui, d'un simple regard, aurait plutôt tendance à nous faire sévèrement flipper, avec ses textures à la limite de l'insulte visuelle. Seulement voilà, comme le disait le célèbre philosophe Fox Mulder du fond de son placard à balais : la vérité est ailleurs. Dans la jouabilité, entre autres. Ici, on dirige un petit camion avec pour objectif d'accomplir des challenges relativement simples comme parquer notre engin devant une bâtisse ou acheminer notre cargaison en empruntant un parcours montagneux légèrement… escarpé. Rien d'exceptionnel, donc, sauf que… le moteur physique utilisé dans le jeu a tellement tout d'un grand qu'il fout la honte à certaines productions autrement plus commerciales. C'est bien simple, notre camion réagit comme un authentique poids lourd, avec des angles de braquage de malade et des réactions on ne peut plus crédible lorsqu'il est déséquilibré. Le principe du jeu se voit axé sur le meilleur temps réalisé dans chaque tableau, avec la possibilité de visualiser les records de tous les autres joueurs (en ligne) et même de savourer leurs replays ! Très prenant, vachement stressant et vraiment diabolique, Tricky Truck ravira tous les amateurs de challenge un peu relevé.

> « Notre camion réagit comme un authentique poids lourd. »

Site : http://tiny.cc/j1mor


Tout avait pourtant si bien commencé…

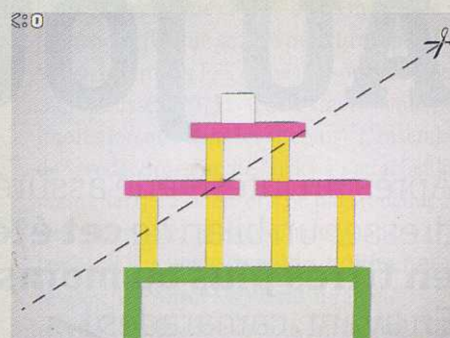

Facile, mais ne traînez pas en route, le chrono n'attend pas !



Blocks

Depuis l'idée saugrenue d'Isaac Newton d'inventer la gravité en jouant avec des pommes, plus rien ne tient en l'air tout seul, si j'en crois mes cours de physique (pendant lesquels je somnolais, oui, bon). Bref, dans Blocks, l'objectif est d'arriver à emmener une caisse sur une plateforme dédiée à l'aide d'une petite plateforme volante munie de deux réacteurs. Le souci, c'est qu'il est impossible d'enclencher les deux réacteurs simultanément, pour s'envoler bien droit. Du coup, il faut jouer de l'un, puis de l'autre, et ainsi de suite afin de maintenir l'équilibre pour que la caisse ne saute pas rejoindre le plancher des vaches. Un excellent concept, très prenant.

Site : http://tiny.cc/2fus0



Cut It

Le cerveau le plus fertile de la scène indé a encore frappé ! Cette fois, l'ingénieux Finlandais Petri Purho nous propose une idée toute simple : trancher dans le vif. À l'aide d'une paire de ciseaux, il faudra couper au travers d'une série d'éléments afin que le petit bloc blanc du haut puisse atterrir sur la plateforme verte tout en bas. Évidemment, si on ne taille pas au bon endroit, les éléments s'affaissent sur eux-mêmes et empêchent la réalisation de l'objectif en bouchant la zone à atteindre. L'idée est fantastique, la réalisation très soignée (comme toujours avec le bonhomme) et certains tableaux poseront des problèmes aux joueurs les plus acharnés.
Du beau boulot, en attendant le prochain, prévu (à l'heure où j'écris ces lignes) pour dans… sept jours. Ce type est complètement fou.

Site : http://tiny.cc/c7sjx



Frogatto

Un mois sans jeu de plateforme c'est comme un jour sans pain, ça rend fou, c'est prouvé. Fort heureusement, l'auteur de Frogatto nous gratifie d'un titre parfaitement exécuté, riche, haut en couleurs et doté d'une jouabilité tout en finesse. Les dialogues sont drôles, les niveaux variés quand la difficulté, toute progressive, ne devrait pas gâcher l'expérience à ceux qui, comme moi, ont deux pieds gauches à la place des mains.

Site : http://tiny.cc/bha96



Mind Jolt

Trop de jeux de réflexion dans cette rubrique ? Détendez-vous, ça ira beaucoup mieux après un ch'tit coup de Mind Jolt. Il s'agit d'un magnifique jeu de tir en arène fermée proposant une vingtaine de vagues d'ennemis à éliminer. Le jeu se veut accessible au plus grand nombre et risque donc de ne pas plaire aux acharnés de la gâchette.
À essayer, ne serait-ce que pour les musiques, grandioses.

Site : http://tiny.cc/1vm3i



The Balls

Rares sont les jeux indé à proposer du multijoueur. Du coup, The Balls tombe à pic en proposant à une centaine de joyeux drilles de tout détruire dans un tableau à l'aide de petites bouboules qu'on dirait tout droit sorties du légendaire Gish (du même développeur). Très fun bien que subissant un lag assez prononcé par moments, ce jeu-là pourrait ravir les amateurs de flash mobs qui rechignent à mettre le nez dehors. De toute façon, il fait trop chaud.

Site : http://tiny.cc/m6o7r

AU JOUR LE JOUR

Après un intermède assuré par ce cher Savonfou, me revoici, disposé à dresser un bilan de **cet été 2010, riche en restructurations drastiques, en titres plus ou moins séduisants et en anecdotes moisies.** En avant, camarades !

Lundi 23 août

La Gamescom a remporté un franc succès. Tout le monde reprend ses esprits. Et Atari sort de sa torpeur : un nouveau Neverwinter verra le jour en 2011, signé de la main de Cryptic Studios (Champions Online). La rédaction n'a pas bougé d'un cil à la lecture de cette annonce. Seul Kracoukas a levé la main. Pour se gratter la nuque. En revanche, la rédaction a beaucoup ri devant le communiqué des studios Realtime Worlds (All Points Bulletin). Accrochez-vous comme il faut (avec une corde qui pourrait retenir un éléphant sur un pantaglisse) : APB compterait 130 000 utilisateurs « enregistrés ». Cet utilisateur « enregistré » passerait 4 heures de son temps quotidien sur APB, et dépenserait un peu plus de 20 euros par mois (sic) ! Toujours aussi sérieux, Realtime Worlds nous dit qu'APB aurait le « Average Revenue per Paying User » le plus élevé du marché, un signe de bonne santé selon eux !… ***… dans un monde cruel, il se dit que 60 postes de développeurs auraient été supprimés il y a quelques jours chez Realtime Worlds… dans un monde cruel… ***… Bref, heureusement dans le monde normal, celui avec des petits Bisounours et un Kracoukas superskillé à League of Legends, tout baigne pour le studio anglais !

Mercredi 25 août

Aujourd'hui, la rumeur qui n'intéresse personne se dilate, gonfle, boursoufle ! Duke Nukem Forever ? Pas encore, petit scarabée ! Je parle de This is Vegas ! qui serait annulé une bonne fois pour toutes selon nos confrères pas médusés du tout de CVG **www.computerandvideogames.com**. Dans le même style, THQ nous sort une démo de Metro 2033, sorti il y a six mois… Quelques heures plus tard, c'est 2K qui enchaîne en annonçant un nouveau DLC



pour BioShock 2. Pire encore, la carte graphique du PC de Lucky vient de griller. En désossant la carcasse de sa vieille machine, nous retrouvons une famille de blattes, ses huit enfants et son chien-blatte, Sebastien, coincés dans le ventilo.
Que la Loutre les bénisse. Mais que cette journée aurait été dure sans l'annonce de DoubleBear Productions, au sujet d'un RPG/Survival dans lequel les zombies tiendront le premier rôle : Dead State (voir premières images). À quand une date de sortie ?



Lundi 30 août

Le site Kotaku **http://kotaku.com** a la primeur de la triste news : Red Storm Entertainement, studio fondé par Tom Clancy et propriété du français Ubisoft, licencie 38 personnes. Bam ! Blizzard, de son côté, se félicite des 3 millions de boîtes de StarCraft II écoulées en un mois, ce qui fait du RTS le jeu PC le plus vendu de 2010. Entre les deux anecdotes, Champions Online célèbre ses un an dans le plus grand anonymat : « Hello, j'ai un an, mais tout le monde s'en balance la souris à boule ». Lucky, lui, se bat contre sa version de Gray Matter. Il tape du poing sur le bureau, il mordille la galette, il insulte la terre entière (et surtout nous), mais rien n'y fait, le jeu plante et replante encore. Une phrase résumera tout son désarroi : « J'ai envie de me transformer en tortue-ninja et de noyer les développeurs sous une avalanche de pizzas ». Sur CVG encore, Gabe Newell de Valve promet trois surprises dans les prochains douze mois.

Jeudi 2 septembre

Notre plus puissante machine, surnommée le Titanic de Levallois, décède ce matin des suites d'une Graymatterite aigüe. 2 sur 2 pour Lucky. Envoyez vos vieilles cartes graphiques à la rédaction, on fera passer. Bonne nouvelle dans cette histoire, le Titanic de Levallois était le PC utilisé par Kracoukas pour jouer à League of Legends. Bonne nouvelle aussi pour Take Two qui annonce avoir écoulé presque 7 millions de Red Dead Redemption ! 7, comme The Settlers 7, qui nous ressert une fournée de cartes payantes. À croire que les premières se sont vendues ? Me dites pas que vous les avez achetées ?
Je ne vous juge pas, vous savez, mais rendez-vous compte que 4 euros, c'est presque le prix d'un cocktail chez le Chilien. Ubi toujours, qui révèle le développement du FPS Bloody Good Times et son concept à la The Ship (qui s'était un peu noyé, huhu).
Et pour terminer en cette rentrée 2010, voilà que Madame la Rumeur remonte sur scène pour parler de Duke Nukem Forever.
Le titre ferait son grand retour lors de la PAX, ce week-end, et serait développé sous la houlette de Gearbox. Doit-on vraiment s'en réjouir ? On en parle dans le Pour ou Contre (pour moi, c'est non).

Lundi 6 septembre

Le record du monde du plus grand taco aurait été battu par la municipalité de Mexico, avec « une chose » de 40 mètres de long, nous dit une source peu sûre. Spearfishing, le fameux FPS de pêche sous-marine, est repoussé à 2011. « Oooh » (avec la même intonation que dans les sitcoms). L'ensemble de la rédaction a invité Lucky à s'attacher les mains derrière la tête et à ne plus toucher à rien. On rigole, on rigole, mais pendant ce temps, le site **www.develop-online.net** révèle que Project MyWorld aurait été revendu à une autre société (inconnue). Vous ne connaissez pas Project MyWorld ? Sérieusement ? Dans le monde des Bisounours (où, rappelons-le, Kracoukas serait super-skillé à League of Legends), Project MyWorld est un incroyable MMO développé par Realtime Worlds (APB). Savonfou est revenu de vacances. Un resto sur pilotis colonisé par des rats, un chapeau à 2 centimes négocié à 4 euros… et une nouvelle chemise en soie sur mesure. On ne se lasse pas de ses petites aventures. Quoique.

Mercredi 8 septembre

Anecdote improbable (pour ceux qui le connaissent) trouvée dans le So Foot numéro 79 : Robin Leproux, président du PSG et anciennement n°2 de M6, a été un des premiers Français à avoir créé un personnage sur Everquest (il a même acheté un druide sur eBay). Message personnel à Kracoukas : pour la 71e fois, Mordekaiser ne se joue pas avec Sceptre de Rylai. Eh oui ! Et puis, non, Aliens Colonial Marines n'est pas mort, c'est un des pontes de Gearbox qui nous l'a dit à la PAX. En parlant de PAX, je n'y pensais même plus, mais Duke Nukem Forever, c'est pas du pipeau. C'est du Gearbox toujours, et ça sortira en 2011. « C'est incroyable, ça laisse sans voix mais cela va vraiment arriver ! », commente Randy Pitchford, le président de la firme américaine. Sans voix, oui. Square Enix Inc. et Ankama s'associent pour sortir Wakfu aux États-Unis. Hmph. Le tennis vidéoludique nous boude ; après un Virtua Tennis 4 pensé pour le PlayStation Move, voilà que Top Spin 4 s'immiscera en 2011 sur Xbox 360, Wii et PS3. Entre Steam et la Corée du Sud, le torchon brûle. Une histoire de gros sous avec le Game Rating Board, l'organisme qui évalue et classifie les jeux vidéo accessibles dans le pays. Ah, le Titanic de Levallois est de retour ! Fier, beau, grand, bruyant, et bardé d'une incroyable 7800 ! Dans le prochain numéro, le test du démineur en 6 pages. Ne le ratez surtout pas !

SUNDIN



BERTRAND GROSPELLIER
Attention les filles, cet homme-là a gagné six fois plus au poker que Patrick Bruel, et avec le sourire s'il vous plaît. Alors on dit respect, Monsieur !

« LES SEULS REPROCHES ET REGRETS QUE J'AURAIS À FORMULER SUR STARCRAFT II CONCERNENT BATTLE.NET. »

AS DE CŒUR

Il y a quelques années, vous l'auriez reconnu entre mille : tenue de cosmonaute, lunettes noires et cheveux orange, Bertrand Grospellier, alias ElkY, est connu pour avoir été **la figure de proue de la scène électronique française**. Entretien avec la désormais star du poker mondial, de passage au Festival du Jeu Vidéo.

Petite veste cintrée, t-shirt tête de mort, jean, baskets, lunettes noires de rigueur et cheveux blonds parfaitement taillés, on est bien loin des codes vestimentaires incroyables arborés il y a quelques années par ElkY, un des meilleurs joueurs mondiaux de StarCraft dans les années 2000, alors vrai « people » de la scène électronique. En revanche, le bonhomme est toujours aussi sympathique, presque timide quand il s'agit de parler de lui. Si Bertrand Grospellier ne reviendra probablement plus à temps plein à ses premières amours – le business du Poker a un potentiel beaucoup plus lucratif – il entretient encore un lien tout particulier avec le jeu vidéo, et naturellement, avec les RTS made in Blizzard. Sans langue de bois, le monsieur a répondu à toutes nos questions.

Joystick : Pour les lecteurs qui ne te connaissent pas, tu peux nous rappeler brièvement ton parcours ?

Bertrand Grospellier : Le jeu vidéo a toujours été ma passion. Il est devenu un rêve peu après mon bac, quand à mes 19 ans, je suis parti m'installer en Corée pour tenter de vivre de cette même passion. En 2001, j'ai été vice-champion du monde aux WCG. De 2001 à 2005, j'ai vécu en Corée du Sud en tant que joueur professionnel de jeu vidéo, en participant à toutes les ligues et matchs télévisés, avec l'appui de gros sponsors coréens. Fin 2003, j'ai commencé à jouer au poker sur PokerStars. J'ai vite accroché au concept, car c'est relativement similaire à StarCraft. Je jouais de plus en plus, ça marchait de mieux en mieux et ça me donnait beaucoup de liberté. En 2006, PokerStars m'a proposé de rejoindre son team de joueurs pro. Ma meilleure performance, c'est en 2008, où j'ai gagné 2 millions de dollars dans un tournoi aux Caraïbes, en battant 1 000 joueurs. Depuis 2006, j'ai gagné 6 millions de dollars de gains en tournois live.

Comment on passe du jeu vidéo au poker ?

B. G. : Ce sont deux activités très similaires, qui demandent les mêmes qualités : analyser les situations très rapidement, avoir une grosse force mentale… Dans les deux cas, tu dois aussi gérer le fait d'avoir des informations incomplètes sur la situation. Il y a cette part d'imprévisibilité, qui demande d'anticiper et de s'adapter constamment.

Tu vas pas pouvoir y échapper à celle-là : tu as pu essayer StarCraft II ? Tu en penses quoi ?

B. G. : Bien entendu. J'ai joué pour la première fois lors de la Blizzcon en 2008, à Anaheim. Ensuite j'ai joué en mai à la bêta. Et depuis sa sortie, je joue un petit peu aussi. Les seuls reproches et regrets que j'aurais à formuler concernent Battle.net. Les trois serveurs différents pour moi, c'est une aberration ! Pourquoi ne laisse-t-on pas jouer les gens ensemble ? Et puis il y a aussi l'absence de channel, qui ne te permet pas de rencontrer de nouveaux partenaires. C'est finalement moins communautaire qu'avant ! Plus le système des ligues, où les gens ne peuvent pas vraiment s'étalonner. Un système de ladder traditionnel aurait été bien plus logique et motivant.

Et au niveau du gameplay ?

B. G. : Le jeu en lui-même, j'adore ! Blizzard a fait un très bon boulot. Les graphismes sont superbes, le gameplay est top. En outre, c'est plus ouvert aux joueurs qui sont un peu moins rapides au niveau de la macro. Et le joueur très rapide, lui, peut passer plus de temps à contrôler ses unités, à harasser… C'est très positif. Stratégiquement, il y a plein de possibilités viables, et des contres qui vont avec. Y a pas mal de bluff aussi, un peu comme au poker. À ce niveau-là, c'est assez fidèle à l'esprit du premier, et je prends donc beaucoup de plaisir à y jouer.

Quelles sont les raisons pour toi qui font que le sport électronique ne décolle pas en France ?

B. G. : Je n'ai pas trop suivi depuis que j'ai arrêté mais déjà à l'époque il y avait un fossé entre la Corée du Sud et la France au niveau culturel. Je pense quand même que ces dernières années, la France a beaucoup progressé, et la sortie de StarCraft II est une bonne occasion au niveau du timing pour donner un nouveau souffle au sport électronique, même si on est très loin de la Corée et des matchs rediffusés à la télé. La médiatisation aiderait beaucoup. Tout est lié.

***Tu as suivi ce qui se passe entre Blizzard et la KESPA** (ndlr : le torchon brûle entre Blizzard et la Korean e-Sports Association, qui se disputent l'organisation des tournois en Corée) ?*

B. G. : J'ai vaguement suivi aussi. C'est vraiment dommage. Si Blizzard met trop des bâtons dans les roues aux organisateurs coréens, vu la popularité de StarCraft là-bas, ce n'est même pas sûr que les joueurs passent sur le 2. Paradoxalement, la Corée est LE pays du sport électronique mais ça va être plus dur qu'ailleurs pour StarCraft II tellement son aîné est populaire. Les prochains mois nous en diront plus.

PROPOS RECUEILLIS PAR SUNDIN

De beaux restes !

Une des (seules) attractions du Festival du Jeu Vidéo version 2010 se déroulait le samedi après-midi, où ElkY a affronté Didi sur la grande scène, au meilleur des trois manches. Score sans appel de 2-0 pour l'ex-champion. Les parties enregistrées peuvent être trouvées sur le net.

SID MEIER'S

Genre Stratégie/Gestion
Éditeur 2K Games
Développeur Firaxis Games
Âge conseillé 12+
Site www.civilization5.com
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2,4 GHz, 4 Go de Ram, Carte vidéo 512 Mo
Texte & voix en français
Protection Steam

EN RÉSUMÉ

Simple, vertigineux et magnifique... La routine pour Firaxis quoi. Moi, Savonfou, seigneur de l'Empire de Levallois-Perret, j'approuve ce jeu et suis prêt à appuyer mes propos par l'arme nucléaire.

PLUS

- Très profond mais très didactique
- La nouvelle donne militaire
- Une rejouabilité monstrueuse
- IA surprenante de réalisme

MOINS

- Et ta sœur, elle en a des moins ?

VERDICT 18/20

ADIEU VIE SOCIALE !

CIVILIZATION V

Eh Kracou, tu savais que si l'on reste à la rédaction après minuit, une alarme sonne et trois vigiles viennent avec leurs chiens pour te tabasser ? Non, et tu t'en fous ? N'empêche que moi, c'est grâce à Civilization V que je l'ai découvert.





Les catapultes sont les spécialistes pour détruire les défenses d'une ville sans trop de risques.

Comme il est bon parfois de réfléchir calmement ! Se poser quelques heures, jours ou mois, et ne plus se soucier de rien. Trois ans après Beyond The Sword, Civilization revient au bon moment pour me sauver de l'aliénation des FPS et de la tyrannie des RTS de compétition pour mutants coréens. Voilà quelques jours que je mets mon cortex à l'épreuve de son gameplay ouaté et poli par le temps. Dois-je opter pour l'autoritarisme ? Est-il judicieux de construire un port à cet endroit-là ? Comment persuader l'Angleterre de me vendre son pétrole ? L'alliance aztèquo-chinoise n'est-elle pas une menace ? Et Sundin alors ? Il est vraiment gay ou pas ? Tout prévoir, tout calculer, échouer parfois, mais apprendre sans cesse. Comme d'habitude avec la série de Sid Meier, les chemins pour mener votre Civilization vers l'immortalité et les chemins dorés de la gloire (avec les trompettes, les anges qui volent et tout le folklore) sont multiples. La formule a beau avoir peu changé depuis toutes ces années, c'est toujours la même excitation lorsque, au début d'une partie, on regarde son unique colon prêt à fonder sa première >>>

« JE METS MON CORTEX À L'ÉPREUVE DE SON GAMEPLAY OUATÉ ET POLI PAR LE TEMPS. »



Les Politiques sociales remplacent désormais les doctrines : c'est plus simple mais chaque choix est définitif.

>>> ville et la petite bande de guerriers armés de solides gourdins qui l'accompagne. On ne peut alors s'empêcher de penser : « Cette fois, c'est la bonne, je vais la réussir ma campagne en mode Empereur ». On choisit alors amoureusement où s'installer : près de la mer pour exploiter les bancs de poissons que je vois là ? Non loin de cette source de marbre pour avoir des produits de luxe à échanger ? Et pourquoi pas dans ces plaines verdoyantes prêtes à nourrir une nombreuse population ? Dès le départ, les choix sont importants, et ils ne feront que se multiplier. Que ceux qui connaissent la Civilopedia sur le bout des doigts m'excusent, je vais devoir énoncer un certain nombre de concepts qui vont leur paraître triviaux, mais je me dois de convertir de nouveaux paroissiens pour notre chapelle. Si vous ne voulez que connaître mon avis sur les nouveautés, allez prendre une bière à ma santé, on se retrouve après l'intertitre « Quoi d'neuf docteur ».

ENTREZ, N'AYEZ PAS PEUR

Vous être toujours là ? Vous n'avez donc jamais touché un Civilization du doigt ? Mes pauvres enfants ! Pour résumer vulgairement, disons que rarement jeu de gestion aura laissé une telle liberté au joueur. Votre toute première partie risque en effet de vous donner le tournis tant la gestion d'un empire dans ses moindres détails s'avère vite tentaculaire. Civilization V se montre toutefois plus indulgent avec les débutants que ses prédécesseurs. Il est en effet possible de gérer le développement de ses villes en se fiant aux conseils fournis par le logiciel, qui nous dira où placer des fermes, des postes commerciaux, des mines ou des routes. De même si vous ne voulez pas y toucher, l'affectation des citoyens de chaque ville sera gérée par le gouverneur du coin. Il les enverra trimer à la

LES CHEMINS DE LA GLOIRE

Une des spécificités des Civilization est de proposer plusieurs types de « end game » : dans Civilization V, vous pourrez gagner de diverses manières :

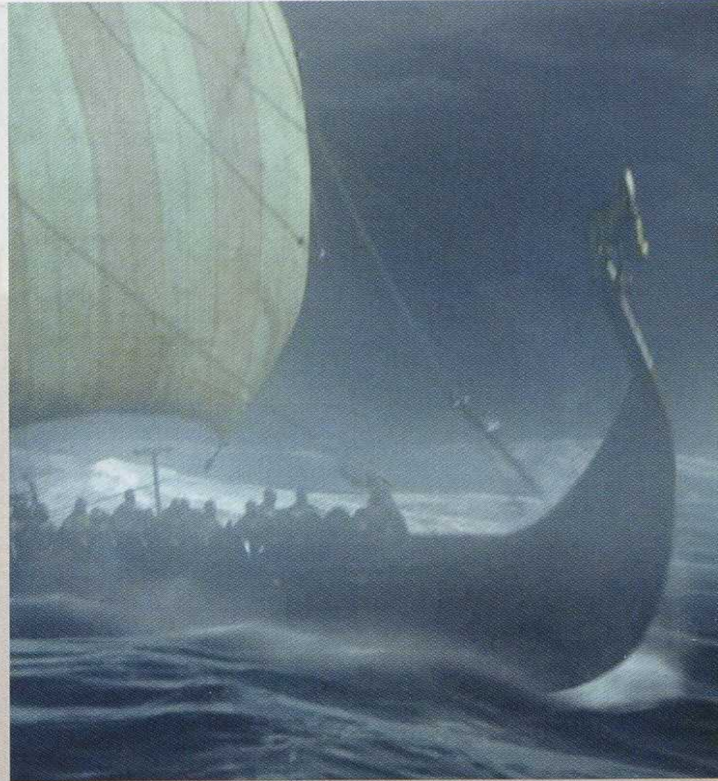
- Victoire par le score : votre civilisation a le plus gros score en 2050.
- Victoire culturelle : vous avez entièrement rempli cinq des dix branches de politiques sociales, et avez pu ainsi bâtir le « Projet Utopia » dans une de vos villes.
- Victoire de domination : vous contrôlez 75 % des terres émergées.
- Victoire scientifique : vous êtes la première nation à coloniser les étoiles.
- Victoire diplomatique : une fois les Nations Unies construites, vous vous êtes fait élire au poste de secrétaire général.
- Victoire militaire : pour faire simple, disons que vous avez drastiquement simplifié les rapports internationaux.



Je suis toujours nerveux quand je négocie avec Askia, le leader Songhai.



À partir de l'ère moderne, les portées de tir deviennent impressionnantes.


L'IA exploite peu les unités maritimes : une information bonne à savoir.

ferme s'il veut accroître la population, dans les postes commerciaux si l'argent est sa priorité, ou dans les mines pour multiplier les points de production de la ville. Déléguer ce genre de tâches auprès de l'IA permet de débuter en douceur… mais ça ne dure qu'un temps ! Tôt ou tard, on découvre les limites de ses assistants virtuels et de leur gestion ville par ville et au jour le jour, qui ne permet ni de soutenir un conflit, ni de gérer les bâtiments spéciaux tels les librairies, marchés, universités, écoles publiques et j'en passe. Le joueur empoigne alors les divers leviers de contrôle les uns après les autres, tranquillement et sans heurt : une vraie merveille de pédagogie et d'intelligence.

DU PAIN DANS LA GUEULE ET DES JEUX

Je vous parlais un peu plus tôt des multiples façons de bâtir une Civilization grandiose, alors sortons la loupe et voyons ça de plus près avant que les anciens ne reviennent du bistro. Il existe grosso modo cinq axes de développement qui s'entrecroisent et s'appuient les uns sur les autres : la culture, la science, l'armée, la popularité et l'argent. La culture s'obtient grâce à des bâtiments spécifiques (temples, >>>

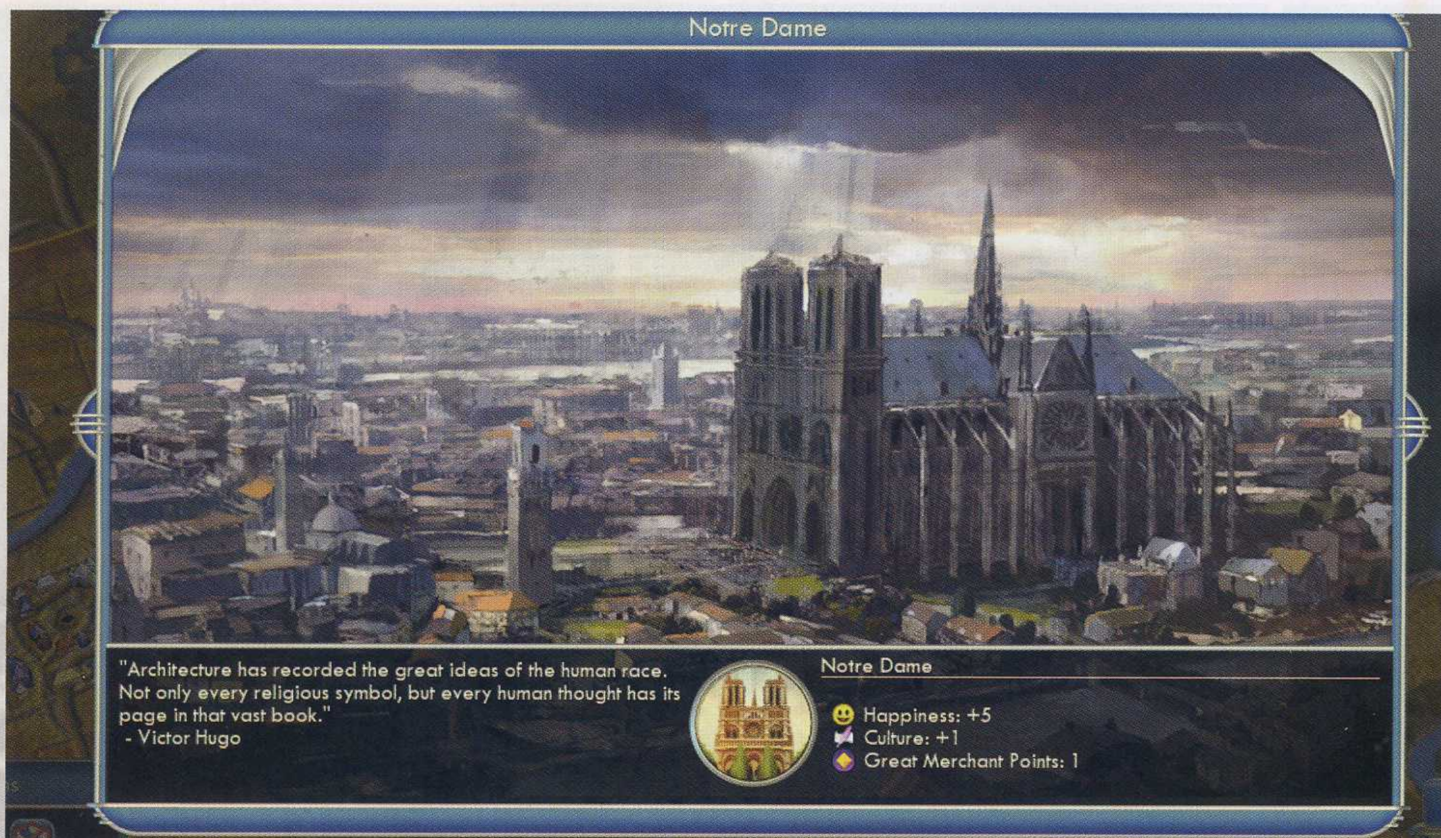


Un débarquement minutieusement préparé… qui va bientôt finir en gaspacho.

ASTUCE : CIV CITY

Il vous faut d'orgueilleuses métropoles, car il vaudra toujours mieux disposer de quelques opulentes cités que d'une constellation de trous à rats déserts. D'abord, évitez de mettre tous vos œufs dans le même panier. Il est inefficace et dangereux de posséder trop de ressources importantes sur le territoire d'une seule ville, ayez toujours cela en tête au moment de fonder vos bourgades. Dans les premiers stades de la vie d'une ville, privilégiez sa croissance : bâtissez des fermes, un grenier, un moulin à eau si vous pouvez. C'est seulement au-delà du septième ou huitième point de citoyen que vous pourrez envisager de spécialiser votre ville dans la production d'unités, d'argent, de science ou de culture.



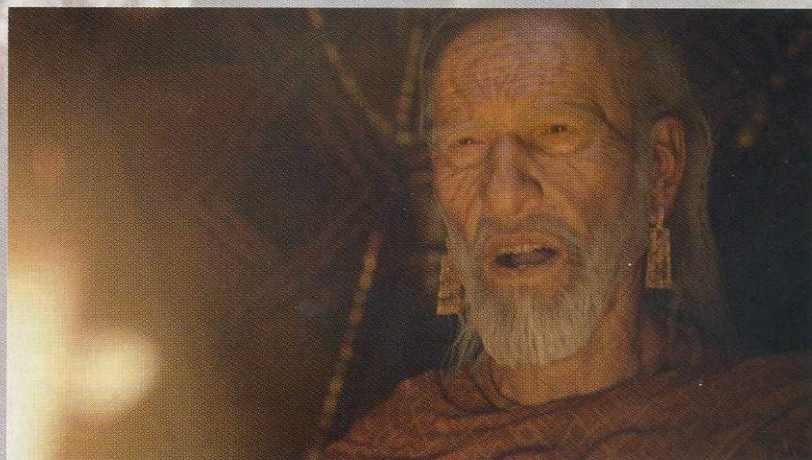


Les Merveilles sont toujours là, elles apportent de sérieux bonus à votre empire et ne nécessitent aucun coût d'entretien.

LES MAÎTRES DU MONDE

Sélectionner une des 18 factions, c'est choisir des unités spéciales, mais aussi un chef charismatique disposant d'un atout particulier, Gandhi pour les Indiens, Elizabeth I pour l'Angleterre, etc. Leur impact est devenu encore plus fort que dans les précédents opus, et a des conséquences franches sur l'orientation de votre partie. C'est ainsi que Montezuma fait gagner à la faction Aztèque des points de culture à chaque fois qu'elle détruit une unité adverse. On se retrouve donc à avoir intérêt à faire souvent la guerre pour élargir les frontières ou débloquer plus vite ses Politiques. Plus abusé encore : les unités endommagées d'Oda Nobunaga (Japon) se battent comme si elles étaient au mieux de leur forme. Dans un tout autre registre, les Âges d'Or de Darius I (Empire Perse) durent moitié plus longtemps que les autres Civilization et donnent des bonus à ses troupes. Un joueur qui prend cette faction a donc intérêt à administrer la population pour la rendre la plus heureuse possible.

musées, monuments) et permet deux choses : conquérir de nouvelles tuiles de terrain autour de vos villes, et acquérir de nouvelles « Politiques » sociales (une nouveauté sur laquelle nous reviendrons plus loin). La science est générée par les universités, écoles publiques et autres collèges. Plus une Civilization génère de points de science, plus les avancées scientifiques qu'elle choisit dans l'arbre des technologies seront découvertes rapidement. Pour l'armée, pas la peine de vous faire un dessin : gauche ! Droite ! Gauche ! Droite, présenteeeez armes ! La popularité est, elle, une donnée souvent ignorée par les joueurs ; elle baisse quand la population et le nombre de villes s'accroissent, et augmente si on fournit des lieux de divertissement. Eh oui, le peuple est très bête parfois. Beaucoup de joueurs se contentent de garder une popularité un poil au-dessus de zéro pour ne pas avoir de problèmes, mais disposer d'une popularité forte augmente la fréquence des « Âges d'Or ». Ces périodes d'une dizaine de tours voient les revenus et la productivité de chaque ville se démultiplier. Enfin l'argent est, à mon sens, une sorte de meta-ressource qui permet d'acheter



Et alors la princesse s'étouffa avec son Granola. Bon, maintenant, file dormir, gamin.



L'arbre technologique n'a été que peu remanié depuis Civilization IV.

des unités, des constructions, de nouvelles tuiles, voire d'améliorer ses relations diplomatiques. En bref, une économie forte permet de pallier notre négligence dans certains secteurs. Il est donc important de s'assurer de bonnes rentrées d'argent par le développement du commerce, la recherche de technologies spécifiques (techniques bancaires, loi du marché…), le pillage des terres ennemies, ou la négociation de contrats commerciaux avec une IA qui ne lâche jamais rien. Comme toujours, il y a de nombreuses solutions à un même problème.

QUOI D'NEUF DOCTEUR ?

C'est bon, les vieux ! Vous pouvez revenir ! Même s'il reprend globalement l'orientation prise depuis le quatrième épisode, Civilization V apporte son lot de nouveautés. La plus évidente est l'affinage des graphismes. Il serait d'ailleurs cruel de le comparer aux jeux de sa catégorie (Hearts of Iron III, Europa Universalis et autres Victoria 2), tant l'aspect visuel du titre a été tourné comme un fauteuil d'ébéniste, pour être agréable sans simplifier tout par mille. Les animations sont mignonnes comme tout, les constructions qui couvrent peu à peu la carte donnent juste ce qu'il faut d'indices visuels pour savoir de quelles ressources on dispose, et comment on les exploite. Un autre aspect qui a été remanié : l'art de la guerre. Je ne m'étendrais pas sur le passage de tuiles carrées aux tuiles hexagonales. C'est indubitablement une grosse amélioration, mais à la longue, c'est comme passer de Vista à Seven. On adore au début, puis on oublie l'ancien système et l'on n'y fait plus attention. Un autre changement de taille réside dans le fait que la différence de niveau technologique ne peut quasiment plus être compensée par le nombre. La « puissance >>>



Avec les nouvelles technologies, changez d'ère !

PEUPLEZ LA TERRE ET DOMINEZ-LA

Un vent de xénophobie souffle sur vos sujets, Messires. Ces derniers ne semblent pas supporter l'intégration à votre empire des villes et des familles arrachées à vos ennemis. Pour éviter cela, je vous suggère de faire de ces villes des « pantins » pendant un temps. Dans cet état, vous ne pourrez pas choisir ce qui s'y produit (le gouverneur s'en charge, mais ne construit jamais d'unité militaire) ni comment les citoyens sont affectés mais l'or, la culture et la science qu'elle génère vous reviendront. Il ne vous reste plus qu'à attendre que votre population soit bien jouasse pour, l'air de rien, annexer la ville. Si votre truc, c'est de fonder vous-même vos villes, veillez à ne pas les construire trop loin de votre capitale, et n'oubliez pas d'établir de solides connexions routières ou maritimes entre vos cités.



Un tableau résume les forces en présence avant une attaque. De quoi vous éviter de faire le clic de trop.

>>> d'unité » double désormais presque d'un palier technologique à l'autre. À cela, il faut ajouter que les unités sont capables de tirer à plusieurs cases de distance (de plus en plus loin au fil des siècles), une autre innovation importante du jeu. Il est ainsi très facile d'écraser plusieurs unités d'« Infanterie » (la troupe de base de l'ère Industrielle) avec leurs équivalents de l'Ère Moderne sans même qu'elles ne comprennent d'où on les canarde.

BALLE DUM DUM CONTRE PIERRE TAILLÉE

Une nation à la pointe de la technologie peut alors se contenter d'une force militaire réduite, afin de se concentrer sur d'autres tâches et soulager son budget. Mais celui qui misera sur la qualité de ses unités au détriment du nombre devra néanmoins prendre garde à toujours conserver une longueur d'avance sur les autres, et surtout, avoir les moyens d'appliquer sa propre technologie, faute de quoi c'est le naufrage assuré. Une anecdote en guise d'exemple : avec ma petite nation perse d'une dizaine de villes seulement, je tenais aisément en échec les armées de cet arriéré, mais immense, Empire égyptien. Il faut dire que leurs chevaliers constituaient des cibles faciles pour mes régiments de lignes. Quand Ramsès II a enfin mis la main sur le secret de la poudre noire, j'étais en mesure de produire mes premiers avions de combat sauf que... je n'avais pas de puits de pétrole sur mon petit territoire pour les faire fonctionner, et personne ne voulait m'en vendre non plus. Verdict : les Égyptiens ont tué mes femmes et violé mes troupeaux. La leçon à retenir est que la solution se trouve toujours dans un mélange de culture, de recherche ET d'expansion. De manière générale, les affrontements impliquent moins de troupes qu'avant, les coûts d'entretien sont plus élevés, et l'on ne peut pas empiler d'unités sur une même case.

TA 6 T VA CRACK-ER

Seconde trouvaille : les cités états. Il s'agit de sous-factions, des civilisations limitées à une seule ville comme Monaco, Stockholm, ou Saint-Rémy-lès-Chevreuse. Tout un jeu de pouvoir se noue autour de ces joueurs miniatures qui



On galère parfois pour accéder aux ressources (ici du charbon).



Cette vue peu sexy, mais ô combien fonctionnelle, pourra vous être utile pour vous y retrouver.



Avec quelques efforts, votre civilisation va changer la face du monde et le couvrir de supermarchés.


Les personnages illustres sont toujours là (généraux, scientifiques, artistes, ingénieurs).

sont souvent, comme par hasard, assis sur les réserves les plus précieuses de la planète : or, charbon, aluminium ou encore uranium. Attirez-vous leur bonne grâce en les soudoyant ou en les assistant militairement, et elles vous fourniront de l'argent, quelques bataillons ou des ressources. Il est également possible de les déclarer sous votre protection pour éviter qu'un voisin gourmand ne s'intéresse à elles d'un peu trop près. Le principe est bien pensé, mais en pratique, on perd trop rapidement son influence sur ces cités états pour qu'on envisage sérieusement d'autres options que la conquête pure et simple. C'est effectivement assez énervant de voir ces sales petites ingrates renoncer à notre traité d'amitié à peine dix tours après qu'on leur a fait cadeau des deux tiers de notre trésorerie (un peu comme la belette que vous avez essayé de draguer le mois dernier). Dommage.

Je profite que l'on patauge dans la diplomatie pour signaler que Firaxis est décidément un véritable dieu pour donner un comportement crédible à une IA retorse et futée. Elle n'hésite pas à avoir recours aux tractations confidentielles, que ce soit avec ou contre vous, pour arriver à ses fins. Je me souviens ainsi d'une vaste alliance montée dans le plus grand secret entre Catherine de Russie, Montezuma l'Aztèque, Askia de la nation Songhai et moi (Oda Nobunaga, le Japonais) contre Napoléon de France (je sais, ce n'est pas le patriotisme qui m'étouffe), car l'immense empire de ce dernier était à deux doigts de remporter une victoire de type domination (voir encadré « Les Chemins de la Gloire »). Cela aurait été une partie multijoueur avec de vrais bouts de joueurs dedans que les choses ne se seraient pas goupillées autrement !

AN-TI-SO-CIAL !

Dernière flèche dans le carquois des développeurs, la disparition des religions, et le passage du système des Doctrines de Civilization IV à un ensemble de Politiques sociales réparties en dix branches. (Liberty, Tradition, Commerce, Patronage, Autocracy, Order, Piety, Honor, Freedom, Rationalism). C'est l'augmentation de votre niveau de culture qui permet de les activer les unes à la suite des autres sachant que certaines d'entre elles s'excluent les unes les autres. Impossible par exemple de cumuler totalitarisme convaincu, et libéralisme débridé. Chaque Politique apporte des bonus et peut pallier les défauts ou au contraire renforcer les atouts des choix de société que l'on aura faits. Difficile de dire si ce nouveau système est meilleur que le précédent, il est juste différent. Un peu plus simple certes, mais les choix y sont définitifs, pas question de faire machine arrière avec une bonne révolution. Sur ce point-là, chacun verra midi à sa porte. Me croirez-vous si je dis que mon texte est à l'étroit dans ses huit pages ? Malgré toute ma bonne volonté, mon test laisse encore bien des angles morts qui mériteraient d'être cités comme l'hiver nucléaire qui souffle si on abuse trop du cigare à Oppenheimer. Civilization V est à l'image des précédents volets : une œuvre totale, un titre d'une ambition devenue peu commune de nos jours. Il se découvre plus qu'il ne se raconte, ce que je vous invite à faire pour devenir comme moi un doux drogué, allez juste... un... tour... de... plus.

SAVONFOU

QUAND ON ARRIVE EN VILLE

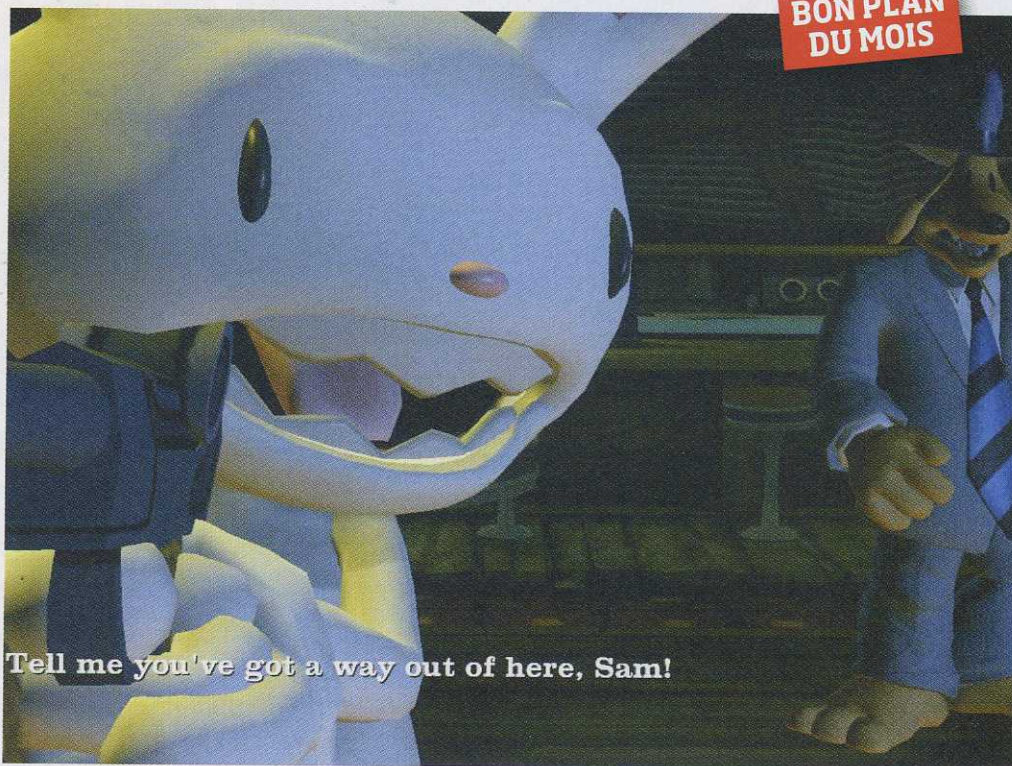
Qui s'attaque à une ville mal préparée s'expose à une grosse fessée. Prendre une ville ennemie n'a rien de facile, puisque même sans personne pour la défendre elle dispose d'un dispositif de défense très puissant, surtout en début de partie. Vers la fin, l'artillerie se développe et les bombardiers noircissent le ciel, mais là encore, des contre-mesures existent (des canons antiaériens notamment). Mon conseil sera de toujours attendrir la viande à distance avant toute chose, surtout si vous ne savez pas ce qui se cache à l'intérieur.

Opinion

PAR SUNDIN

Laisser le temps au temps

La tendance s'est dessinée un matin venteux de 2009 : les éditeurs allaient ajourner à début 2010 bon nombre de leurs hits prévus pour Noël. Splinter Cell, BioShock 2, Command & Conquer 4 ou encore Mass Effect 2. Pour donner aux joueurs du plaisir toute l'année ? Plutôt pour ne pas se marcher dessus.
La collection 2010-2011 ne dérogera pas à la règle. Crysis 2 ? Envolé. Dead Space 2 ? Bulletstorm ? Portal 2 ? Début 2011. Avec des bons côtés et des mauvais côtés. Les mauvais : il y a peu de belles sorties avant Noël. En même temps, avec Civilization V, que Savonfou a pris plaisir à vous détailler sous toutes ses coutures dans un test de 8 pages, vous n'aurez pas besoin d'avoir 15 jeux à la maison ! Les bons côtés ? Des sorties plus espacées pour profiter à fond des blockbusters, mais aussi essayer les outsiders (le très bon Darksiders) ou découvrir des jeux moins médiatisés mais tout aussi excellents comme Amnesia : The Dark Descent ou Drakensang : The River of Time.



Éditeur Telltale Games - **Développeur** Telltale Games - **Prix** Environ 19 euros

SAM & MAX : THE DEVILS PLAYHOUSE

Fin de la troisième saison, déjà, pour nos détectives sans peur et sans reproche que sont Sam et Max. Une saison 3 composée de 5 épisodes (dont le dernier sera testé dans notre prochain numéro) : La zone pénale ; La tombe de Sammun-Mak (un des meilleurs opus, toutes saisons confondues) ; Ils ont volé le cerveau de Max ! ; Au-delà de l'allée des Poupées ; La ville qui n'ose pas dormir. En trois saisons, la recette n'a pas bougé d'un iota : on a là un point & click très classique, même si on a senti chez Telltale une volonté de varier les situations (énigmes temporelles, interrogatoires...). Situations loufoques, personnages secondaires ubuesques et dialogues délirants sont en tout cas une nouvelle fois au programme, et c'est bien l'essentiel. Le tout pour 19 petits euros. Ça se passe sur Steam ou sur le site officiel de Telltale **www.telltalegames.com**, et c'est approuvé par notre spécialiste maison, le « boucher de la carte graphique », Lucky.



DEATH POTE

Brains... Voilà qui résume mon mois ! Entre la version test de Dead Rising 2 que vous trouverez dans le prochain numéro et l'annonce de Dead State, mon appétit pour les mangeurs de cervelles est plus que contenté.

JEU DU MOMENT : Dead Rising 2
JEU ATTENDU : Dead State



SUNDIN

Sur les bons conseils de Deez et Lucky, j'enchaîne les Annales du Disque-monde de Terry Pratchett depuis cet été. Mon petit préféré : Les tribulations d'un mage en Aurient. À lire d'urgence !

JEU DU MOMENT : League of Legends
JEU ATTENDU : Diablo III



LUCKY

Raté ou réussi, Duke Nukem Forever sera un jeu de légende. Mais sera-t-il le Messie que l'on attendait plus ? Ou le monde entier se rira-t-il de lui ? En tout cas, depuis sa résurrection, ma laitière est hilare. C'est un signe.

JEU DU MOMENT : League of Legends
JEU ATTENDU : Duke Nukem Forever

les tops du mois

FPS

1- Left 4 Dead 2
2- Team Fortress 2
3- BioShock

STR

1- StarCraft II
2- League of Legends
3- Empire Total War

SPORTS AUTOMOBILE

1- Colin McRae DiRT 2
2- GTR Evolution
3- Race Driver GRID

MMORPG

1- World of Warcraft + ses add-on
2- Le Seigneur des Anneaux Online
3- Aion


StarCraft II


Left 4 Dead 2


Colin McRae DiRT 2


World of Warcraft



YAVIN
Je tiens à présenter mes plus sincères remerciements à l'aimable personne qui a récupéré ma carte d'identité dans la photocopieuse du Casino de Talence et l'a confiée à l'accueil du magasin. Oui, c'est moi, Super-Boulet.

JEU DU MOMENT : Mafia 2
JEU ATTENDU : Deus Ex : Human Revolution



SAVONFOU
Huit défaites dans la tronche ! Il n'y a pas à dire, en dehors de la culture et du potage, c'est encore la raclée qui vous éduque un bonhomme. Depuis, je remonte doucement la pente de StarCraft II, mais la route est longue…

JEU DU MOMENT : StarCraft II/Civilization V
JEU ATTENDU : Red Orchestra : Heroes of Stalingrad



KRACOUKAS
Cher Lucky, je n'ai pas manqué de noter ton vibrant message d'adieu dans le dernier top rédac. Sache que je ne t'en veux pas. Bien au contraire, je te comprends. Toutefois, je vais quand même être obligé de te péter les rotules.

JEU DU MOMENT : Drakensang : The River of Time
JEU ATTENDU : Heroes of Might & Magic VI

Sauf grosse surprise, notre avis mitigé sur le jeu ne devrait pas évoluer avec la version finale.



Genre FPS / **Éditeur** Electronic Arts / **Développeur** Danger Close/DICE / **Site** www.medalofhonor.com/fr/ **Sortie** 14 octobre 2010

MEDAL OF HONOR

LES MIRACLES, ÇA N'EXISTE PAS

À « No Brain City », il n'y a pas de place pour deux blockbusters gringos. Medal of Honor va-t-il triompher de « Call of Planche à Billets » ? À vrai dire, il aurait ses chances, si son arme avait un percuteur et des balles...

La bêta de Medal of Honor était une de ses expériences qui vous changent un homme. Pas comme le ferait la rencontre avec la femme de sa vie ou écouter le Concerto pour piano n° 3 de Rachmaninov, non, c'était plutôt comme se faire enfoncer un trombone déplié dans l'urètre, vous voyez ? J'étais donc plutôt maussade à l'idée d'en entamer le test. Test que vous ne verrez que le mois prochain, soit trois semaines après la sortie du jeu, suite à des problèmes « logistiques ». Cependant, vous pouvez considérer cette ultime preview comme un jugement avant l'heure, vu qu'elle est le fruit d'une longue journée passée chez DICE à Stockholm, à titiller trois niveaux du solo ainsi que l'ensemble des modes multijoueurs du bestiau.



Dans le premier tiers du solo, le joueur participe à des missions d'espionnage en tant que membre du Tier 1.

BÊTA



Medal of Honor ne mérite plus les torrents de haine déversés lors de sa bêta fermée. Laid et sans grande innovation, il risque toutefois de faire bien pâle figure dans le choc frontal, voire le coup de boule qui l'attend à sa sortie.

MEA CULPA ! MEA MAXIMA CULPA !

Dès le matin, Patrick Liu, producteur chez DICE de la partie multijoueur du soft, tient à faire amende honorable. « Les mauvaises critiques sur la bêta de Medal of Honor sont une chose que nous avions anticipée et même que nous attendions (un peu maso, ce garçon). Il faut bien comprendre que c'est la première fois que notre studio s'occupe de la franchise Medal of Honor, et qu'il s'agit en prime du reboot de cette franchise. Nous partions donc de rien, et nous voulions avoir très tôt l'avis des joueurs, même si nous étions à cinq mois de la sortie, avec un produit loin d'être fini. » Admettons. Nous voilà donc en septembre, les choses se sont-elles améliorées ? Eh bien... couci-couça. Il y a du mieux certes, voire du beaucoup mieux, mais on reste tout de même encore en face d'un produit fadasse qui va peiner à se démarquer de la concurrence. Pour le pendant multi du titre néanmoins, tous les lourds défauts révélés lors de notre précédent article (Joy N° 233) ont été corrigés, des déplacements plus rapides aux masques de collision plus cohérents. Mais ce qui semble le plus avoir été choyé est bel et bien le level design. Les sept cartes sur lesquelles nous avons échangé des tirs quelques heures durant étaient toutes très bien pensées, avec des environnements variés et assez vastes pour éviter la monotonie d'une partie à l'autre. Une mention toute particulière sera accordée aux cimes enneigées de Shahicot Mountains et au tarmac parsemé d'épaves de Kunar Base. On y reconnaît enfin la patte des gars qui nous ont pondu Bad Company 2. Une analogie qui ne s'arrête d'ailleurs pas là.

« LE MULTI DE MEDAL OF HONOR EST DONC PASSÉ DE PROPREMENT SCANDALEUX À SIMPLEMENT BANAL. »

BAD BAD COMPANY

Au niveau des modes de jeu, on retrouve en fait des versions appauvries de ceux de Bad Company 2. Le mode Sector Control est un Capture the flag classique. Dans Objective Raid, une équipe doit faire sauter deux charges défendues par une autre. Enfin, on retrouve Combat Mission, déjà présent lors de la bêta mais mieux mis en valeur par les nouvelles cartes. Pour ceux qui n'avaient pas suivi : les attaquants progressent le long d'une map en forme de large corridor, en emportant des objectifs les uns à la suite

>>>



La polémique autour de la possibilité d'incarner un taliban semble s'être éteinte aussi vite qu'elle était apparue.





Talibans ou coalisés, les joueurs ont accès aux mêmes armes en multi.

>>> des autres, à raison de cinq objectifs/étapes par carte. C'est une réplique du mode Rush de Bad Company 2, mais en plus étroit, sans les véhicules (à part quelques chars) et avec moins d'armes (24 sont prévues, sans compter leurs variantes). Dénué d'originalité en dépit du boulot effectué ces derniers mois, le multi de MoH est donc passé de proprement scandaleux à simplement banal. Si le multijoueur, œuvre des Suédois de DICE, utilise le Frosbite Engine, le solo, lui, nous viendra tout droit de Danger Close, une équipe interne à Electronic Arts, qui le développe à partir du vieillissant Unreal Engine 3, ce qui se sent douloureusement. En l'état, les décors sont parfois bien moches, les personnages assez raides, les textures tardent à s'afficher correctement, et surtout, les surfaces de chaque tas de polygones sont tellement aliasées qu'on pourrait scier du bois avec.

« DES CUT-SCENES QUI RAPPELLENT UN PEU LES SÉRIES HBO. »

LA PSYCHOLOGIE DU AK 47

Ce premier choc visuel surmonté, on constate que si MoH utilise une mise en scène très hollywoodienne, comparable à celle des Modern Warfare 2 et autres Black Ops, sa narration se démarque toutefois par une grammaire propre, faite de cut-scenes très immersives « filmées » caméra à l'épaule. Elles ponctuent l'action, et interviennent à chaque fois que le joueur change de personnage entre les missions. Un exemple : à la fin d'un passage où l'on incarne le canonnier d'un hélicoptère Apache, on nous montre un milicien taliban dévoiler une pièce DCA et s'apprêter à faire feu sur notre appareil. Quand, soudain, un tir de sniper en pleine tête le stoppe net ! La caméra s'approche alors du tireur d'élite qui vient de lui régler son compte : bon appétit, votre nouveau personnage est servi. Cette méthode d'enchaînement



Eh, c'est dangereux, mec ! Tu n'as pas pris d'après-ski !



Les environnements neigeux sont les mieux gérés par le Frostbite.

fluide, qui rappelle un peu les séries HBO, permet de bien intégrer les relations entre des protagonistes que les scénaristes ont ainsi pu multiplier à loisir. Le tout laissant de surcroît entrevoir un scénario qui s'aventure dans les méandres psychologiques de ses personnages, là où un CoD se contentera de démonstrations de force brute. Bon, ne vous attendez pas à du Woody Allen pour autant, mais l'effort est là, et louable.



Les adversaires du solo ont un sens de la survie assez limité : ils se cachent rarement pour recharger.

GOOOOOOD MOOOORNING KABUL !

Nos quelques heures de jeu ont commencé dans la peau d'un Marine venu inspecter une vallée sur la foi de renseignements manifestement faisandés (il devait y avoir peu de résistance, et on se fait accueillir à coups de mortier). Puis nous avons enchaîné avec le canonnier d'un hélicoptère envoyé sauver le bidasse submergé, et enfin le sniper, à qui l'on doit les renseignements du début, et qui doit s'infiltrer pour fournir de nouvelles données plus exactes. Question gameplay, rien de très neuf depuis Débarquement allié : un couloir, des paquets d'ennemis à flinguer avant l'apéro, des événements scriptés et des explosions, assez hideuses la plupart du temps. Le passage en hélicoptère est une séquence de ball-trap sur rail où l'on nous assiste tellement qu'il n'y a au final pas grand-chose à faire. Il suffit de maintenir un bouton appuyé quelques secondes tout en visant un énorme cadre fixe pour qu'un missile guidé vienne vaporiser du taliban, fut-il planqué au fond d'une grotte en train de boire le thé. Les séquences de snipe se révélèrent plus intéressantes, il fallait y écouter les informations de notre équipier pour dégommer des insurgés embusqués dans le décor comme des lapins de garenne. Si au bout d'un certain temps le joueur ne trouve pas les insurgés, une icône vient lui donner un coup de main. Mais avant ça, le joueur doit écouter scrupuleusement ce qu'on lui dit et viser soigneusement : les cibles sont petites et filent se planquer si elles voient une balle ricocher près d'elles. Difficile évidement de tirer un verdict pur et dur avec l'heure et demie de jeu que représentent ces trois niveaux, mais dans la mesure où, à mi-chemin, j'avais un peu hâte que ça finisse pour pouvoir me remettre au multi dans la salle d'à-côté, les conclusions viennent d'elles-mêmes. Avec un solo bien parti pour être quelques crans au-dessous de celui d'un Call of Duty de base, et un multijoueur qui semble juste correct, il y a tout de même pas mal de chances que MoH finisse loin dans votre wanted-list. Surtout vu l'encombrement dans le rayon FPS du Micromania du coin.

SAVONFOU



Des impacts dans le pare-brise ? On file chez Carglass, les gars !



Kuñar Base, une des très bonnes cartes du multi.

À RETENIR

Medal of Honor sera le premier épisode de la franchise à sortir des ornières de la Seconde Guerre mondiale. L'histoire située en Afghanistan commencera par de la collecte musclée d'informations avant d'enchaîner sur la chasse aux talibans par les Marines.

DANS LA FAMILLE DES BARBAPAPA

Les développeurs de Danger Close ont une façon bien à eux de s'impliquer dans leur projet : ils refusent de se raser jusqu'à ce que le jeu soit en magasin. Ils ont en outre décidé que chaque jour sans se raser rapporterait un peu d'argent à une œuvre caritative. C'est ainsi que Greg Goodrich (photo) s'est retrouvé avec cette magnifique barbe, ce qui a fini par donner à l'équipe l'idée de l'utiliser comme modèle pour le membre des forces spéciales qui vous accompagne pendant certaines missions, et qui orne la jaquette.





Que ce soit en solo, en coopération ou en multijoueur, le scénario se déroule en 2045 et oppose la Sécurité à la Résistance dans une guerre civile.

Genre FPS / **Éditeur** Bethesda Softworks / **Développeur** Splash Damage **Site** www.brinkthegame.com / **Sortie** Printemps 2011

BRINK

PAPA, C'EST QUOI CETTE BRINK DE LAIT ?

Gamescom 2010, à Cologne. Nous sommes le jeudi 19 août, il est 9 h 16 du mat' et je commence la journée avec une visite du stand Bethesda où BRINK est présenté. Allez, donnez-moi la main et suivez le guide, je vais vous montrer à quoi ça ressemble.

BÊTA



À défaut d'être une révolution dans le monde du FPS, BRINK s'annonce comme un bon petit jeu, nerveux et accessible. Espérons simplement que le SMART saura tenir ses promesses en se rendant un peu plus dynamique.

Qu'on soit bien d'accord : vous ne dites rien et vous me laissez faire ! Je connais quelques personnes chez l'éditeur, et à la moindre main aux fesses des hôtesses, les agents de sécurité n'hésiteront pas à nous balancer dans les oubliettes du château de Wolfenstein ! Bon, comme je vous le disais, nous sommes ici à la Gamescom, sur le stand de Bethesda, et BRINK est jouable en multijoueur à 8 contre 8. La mauvaise nouvelle, c'est que le jeu a beau être présenté sur la version PC, je suis obligé de me coltiner un pad 360. Un scandale (un de plus) !

SIMULATION DE POUPÉE BARBRINK

Puisque nous sommes en 2010 et que la mode est à la customisation du tout et du n'importe quoi (vous avez déjà vu les sacs à main de Sundin ?), notre première mission est de personnaliser notre personnage et son équipement. Fringues, couleur de peau, silhouette, tatouages, taille du nez et accessoires bling-bling, les possibilités sont si nombreuses qu'on finit par se demander si l'on va réussir à différencier un médecin d'un soldat en pleine partie. Du côté de l'arsenal, c'est un peu plus classique : on retrouve une trentaine d'armes sur lesquelles on peut monter des grips, des lunettes, des cache-flammes, des chargeurs camembert et quelques autres bonus. Bon, c'est bien joli tout ça, mais je veux casser des rotules, moi ! Pendant le temps de chargement, jetons un œil aux contrôles : courir, tirer, recharger, utiliser… tiens, vous avez vu ce truc, là ? Ils appellent ça le SMART. Visiblement, cette option permet d'escalader les obstacles et d'effectuer des glissades en appuyant sur une seule touche, comme dans Mirror's Edge. Voyons voir ce que ça donne : je sprinte en direction de ce gros conteneur rouillé et hop, j'appuie



L'Arche est une île artificielle bâtie dans le cadre d'un projet écolo.



Les ingénieurs peuvent poser des tourelles mitrailleuses.



La canette en guise de silencieux, il fallait y penser !



Grâce à sa direction artistique inédite, BRINK ne laisse personne indifférent.

« IL S'AGIT NI PLUS NI MOINS D'UNE ADAPTATION DE WOLFENSTEIN : ENNEMY TERRITORY AVEC UN GAMEPLAY ADAPTÉ POUR LES CONSOLES. »

sur le bouton du SMART ! Une petite animation plus tard, me voilà perché sur le conteneur, à un endroit habituellement inaccessible dans les autres FPS. Il faut avouer que ça fonctionne vraiment très bien, même si j'ai tout de même quelques doutes sur l'intérêt de la chose en plein combat. Je profite que la partie n'ait pas encore débuté pour vous faire un petit topo de la situation, car les objectifs de mon équipe sont nombreux : faire exploser une porte à coups de C4, pirater un ordinateur, réparer une grue... tout ça, pour escorter un véhicule utilitaire blindé jusqu'à une arme de destruction massive à désamorcer. Chacun de ces objectifs devra être accompli par l'une des quatre classes que sont le soldat, l'ingénieur, le médecin et l'espion. Leurs rôles sont on ne peut plus classiques, inutile donc de perdre du temps à les détailler. D'ailleurs, trêve de bavardages, maintenant que vous êtes au courant de tout, il est grand temps de se jeter à l'eau !

Après seulement 5 minutes à massacrer du méchant, je peux déjà vous affirmer une chose : je passerai plusieurs dizaines d'heures sur ce jeu, c'est certain ! On ne peut pas dire que le rythme soit frénétique, mais la puissance des armes rend le tout vraiment nerveux. En fait, c'est simple : il s'agit ni plus ni moins d'une adaptation de Wolfenstein : Ennemy Territory avec un gameplay adapté pour les consoles.

LA GUERRE FACILE ET POUR TOUS

Malgré les quatre classes et les objectifs à accomplir, l'aspect tactique est finalement assez peu présent et le jeu se prend en main très rapidement, à tel point qu'en étant un peu vicieux et avec un poil de skill, on finit par prendre son pied en quelques minutes. On espère tout de même que BRINK proposera quelques maps un peu plus ouvertes que celle sur laquelle nous avons joué, et même pourquoi pas des véhicules à piloter, histoire d'apporter un peu de variété dans les affrontements. À propos du SMART, mes craintes de tout à l'heure se confirment : le système est très pratique pour rejoindre les points chauds de la carte sans perdre de temps, mais la lenteur des animations qui s'enclenchent lorsque l'on se met à escalader le moindre obstacle nous transforme en une cible idéale aux yeux des adversaires. Une petite déception donc, mais pas d'inquiétude : BRINK ayant été récemment repoussé au printemps 2011, il reste encore beaucoup de temps aux anglais de Splash Damage pour peaufiner leur jeu.

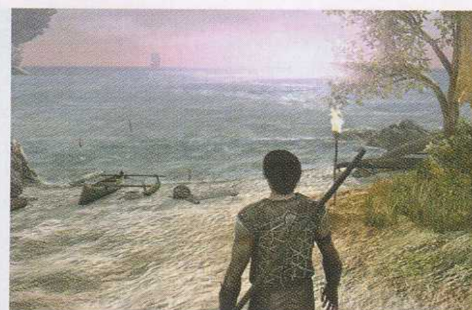
SHUA

À RETENIR

Il suffit de poser les yeux sur les images qui illustrent cette preview pour deviner que BRINK marquera les esprits grâce à sa direction artistique : c'est coloré, détaillé et vraiment osé ! Et vous savez quoi ? C'est à un Français, Monsieur Olivier Leonardi, que l'on doit ça !



Ils sont sympas, les outils de jardinage, dans ce jeu.





Mets la pomme sur ta tête, je te dis !

Genre RPG / **Éditeur** Jowood / **Développeur** Spellbound / **Site** www.arcania-game.com / **Sortie** 12 octobre 2010

GOTHIC 4 : ARCANIA

ÇA VALAIT BIEN UN PETIT SACRIFICE !

Ce midi, plutôt que d'aller déguster un délicieux onglet aux échalotes avec Sundin, j'ai préféré arpenter les rues de la capitale à la recherche d'un scoop qui claque ! Une décision que je n'ai pas regrettée !

Bon d'accord ! Je le reconnais, mon « arpenter les rues de la capitale à la recherche d'un scoop » était très légèrement romancé. Ma cible du jour, le dernier-né de la famille Gothic, ne demandait qu'à se montrer, et le rendez-vous était pris depuis un bail avec le producteur du jeu pour un tête-à-tête avec la bête. Bien entendu, vous savez déjà que sous l'impulsion de ses nouveaux parents, les sympathiques Allemands de Spellbound, Arcania s'oriente vers un style beaucoup action que les précédents volets de Gothic. Toute la question était de savoir si la sauce allait prendre, notamment auprès des habitués, qui auraient pu voir dans ce revirement une volonté de faire de cette série mythique un RPG mou du genou pour consoleux. Du coup, commençons par rassurer la foule sur ce point : si la liberté d'action et la profondeur en termes d'interaction avec les PNJ n'atteignent pas le niveau d'un Risen, on peut largement saluer le travail effectué pour rendre l'univers aussi cohérent que possible.

C'EST MÉCHANT, UN MOUTON !

La démonstration m'en est faite après seulement quelques minutes de jeu, quand, pris d'une curiosité malsaine, je décidais d'occire le troupeau de moutons que j'étais censé garder. Dix minutes plus tard, je me retrouve devant un chef de village qui se transforme en véritable défenseur de la cause animale. Bien sûr, votre forfaiture ne l'empêchera pas de vous confier quelques quêtes (et un peu plus tard, la main de sa fille). Mais sa réaction offusquée, ajoutée à d'autres éléments comme le comportement des PNJ et des monstres qui varient selon le cycle jour/nuit, suffisent amplement à créer une bonne immersion. Immersion qui doit également beaucoup à la plastique de top-modèle affichée par le jeu. Les textures sont superbes, et les détails foisonnent, comme ces petites vapeurs de putréfaction qui s'échappent des morts. Quant au meilleur, je le gardais pour la fin : Gothic 4, au contraire de ses prédécesseurs, est incroyablement dynamique, notamment au niveau des combats. On enchaîne les esquives, attaques, parades et boules de feu avec une grande facilité, et ce, même avec un combo clavier souris. Vous l'aurez compris, Gothic 4 : Arcania m'a séduit, et m'a bien vite fait oublier ce bout de viande manqué, de toute façon bien trop cher pour mes maigres ressources (ndSundin : c'est l'hôpital qui se fout de la charité ; là...).

KRACOUKAS

BETA TEST



Le changement de développeur n'était pas facile à négocier, mais Spellbound s'en est très bien sorti. Immersif, dynamique et bien réalisé, Gothic 4 risque bien de se poser comme un des RPG phares de cette fin d'année.

À RETENIR

Gothic 4 reprendra le contexte historique de la série, en plaçant le héros de l'épisode précédent à la tête du royaume. Des responsabilités qui s'avéreront rapidement trop lourdes pour l'ancien bagnard qu'il était. Un peu comme moi, quand je décide de soloter une ligne à League of Legends.

Genre Jeu d'aventure / **Éditeur** DTP Entertainment / **Développeur** Wizarbox / **Site** www.graymatter-game.com / **Sortie** Septembre 2010

GRAY MATTER

SEPT ANS DE RETARD SANS MIROIR CASSÉ !

Il nous aura fallu attendre sept ans pour voir arriver le nouveau point & click de Jane Jensen. Nous l'attendions si fort que, de joie, notre 8800 en a passé l'arme à gauche.

BÊTA



Gray Matter exploite avec intelligence les poncifs du jeu d'aventure policier et de fait, laisse présager un point & click de très bonne qualité en dépit des évidentes lacunes techniques de cette bêta. À suivre de près.

L'heure est venue de rendre un hommage mérité à notre défunte GeForce 8800 GTX. Heureuse, elle l'a été, elle qui durant sa courte vie, a vu passer la quasi-totalité de ce que l'industrie du jeu vidéo a pu produire. En 2007, quand la plupart de ses amies mouraient sous les calculs de Crysis, notre GeForce, à genoux mais invaincue, tenait bon. Elle en avait dans le ventre, la petite, mais ce matin, alors que je m'y attendais le moins, BOOM ! Le calcul de trop. « Killed in action », la 8800 ! Étonnamment, elle a craqué sur une bêta de Gray Matter, le nouveau jeu d'aventure de la mère des légendaires Gabriel Knight, un titre qui, bien qu'artistiquement beau, n'affichait rien d'extraordinairement complexe au niveau du rendu, et accusait même une légère pixellisation. Bref, ton heure était venue, petite carte, R.I.P. Mais, trêve de mièvreries, séchons nos larmes et revenons à notre mouton du jour : Gray Matter.

ENVERS ET CONTRE NOUS !

Annoncé en 2003, il a été décalé, reporté, suspendu, et a changé de développeur pour finalement être oublié de tous dans l'indifférence générale. Nous n'y croyions plus, pourtant aujourd'hui le voici à la rédac. Tout de suite, ç'a été l'enfer. Retour Windows, plantages aléatoires, écrans bleus, bugs graphiques et j'en passe. Autant vous le dire, il est rarissime qu'un éditeur daigne nous envoyer des bêta aussi instables que celle-ci ; le risque de se faire massacrer par des scribouilleurs comme nous est trop grand. Mais alors, pourquoi DTP a-t-il couru un tel risque ? C'est très simple : en dépit de ses multiples (et, espérons-le, provisoires) imperfections techniques, dans le grand marasme des point & click pseudo-policiers sans envergure, Gray Matter brille de mille feux. Pas de FBI, pas de serial killer en mousse, pas de flic studieux et dépressif à chaque jour de congé... Du bonheur ! Bien sûr, nous n'échappons pas à quelques menus clichés, comme celui du savant fou et du manoir mystérieux, mais le scénario est suffisamment fin et les dialogues écrits avec assez d'intelligence pour leur donner un réel charisme. Mais bon, je tourne autour du pot : qu'est-ce que Gray Matter au juste ?

LA BONNE BLAGUE DU DESTIN

Notre histoire débute en Angleterre. Sam Everett, jeune femme d'une vingtaine d'années, roule à tombeau ouvert sur une mauvaise route de campagne. Elle est en moto, il fait nuit noire, il pleut des cordes. Devant elle, un carrefour. À droite, Londres, à gauche, Oxford. Elle part à droite dans l'espoir d'apercevoir Big Ben sous peu. À peine a-t-elle passé

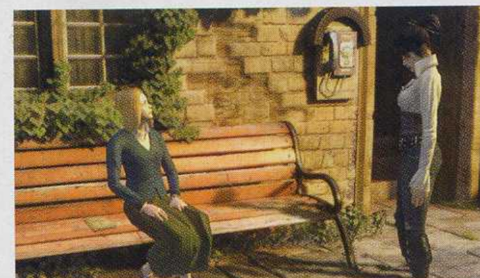


Dread Hill House, un cadre chaleureux et authentique où se faire ouvrir le cerveau avec le sourire !



Cartes truquées, boule de cristal électrique... Un illusionniste heureux se fournit chez Daedalus !





Pas de choix multiples ici, juste différents sujets de discussion.

« DANS LE GRAND MARASME DES POINT & CLICK PSEUDO-POLICIERS SANS ENVERGURE, GRAY MATTER BRILLE DE MILLE FEUX. »

sa route qu'une rafale de vent fait tourner le panneau, une fois, puis deux. Sam a pris le mauvais chemin et comme si ça ne suffisait pas, sa moto rend son dernier soupir (comme notre 8800, sniiif !). Je vous passe quelques détails, mais la voilà qui trouve refuge dans un manoir isolé appartenant à un neurobiologiste de triste réputation à qui elle servira d'assistante en vue de faire réparer sa moto (Joy ne réparera pas sa 8800, il l'échangera contre une Radeon HD 5870). Le secrétariat, c'est pas vraiment son truc à la demoiselle. Habituellement, elle gagne sa vie en tant qu'illusionniste. C'est d'ailleurs ça qui l'a conduite au Royaume-Uni, car d'après une légende urbaine, la Daedalus Box, grande caste des magiciens de rue, y aurait élu domicile. Histoire de ne pas vous dévoiler toute l'intrigue, j'en resterai là, mais sachez tout de même que le fantastique va s'inviter à cette joyeuse petite sauterie.

UN NOUVEAU CLASSIQUE ?

Dans Gray Matter, dès les premiers instants, tout s'entremêle. Les lieux inquiétants où il ne se passe pourtant rien, la magie païenne, les expérimentations médicales douteuses, le fantastique... Dès le départ, le scénario semble partir dans tous les sens. Et contrairement à ces myriades de jeux sans charme, il n'en ressort ni décousu, ni prévisible. Ici, il n'y a pas d'enquête à résoudre, pas de Saint Graal à dénicher... Vous êtes juste une jeune fille un peu paumée embarquée dans une conjoncture d'événements extraordinaires, à qui tout semble à la fois anodin et pesant. Pour avoir fait la moitié du jeu, et même si je n'en attendais pas moins d'un scénario écrit par Jane Jensen, je peux vous assurer que l'ambiance est remarquable et que sa narration est d'une qualité rare. Reste maintenant à espérer que Wizarbox gomme les défauts de finition de son soft, et nous tiendrons probablement l'un des meilleurs jeux d'aventure que nous ayons vus depuis bien longtemps !

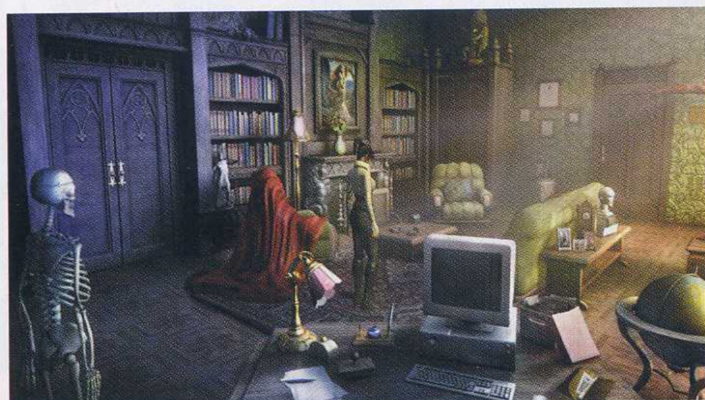
LUCKY

À RETENIR

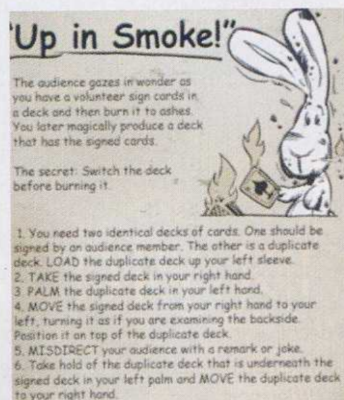
Les fans seront ravis (et spoilés ?) de l'apprendre, dans Gray Matter tout comme dans Gabriel Knight, Jane Jensen tisse encore un scénario où les rêves (enfin les cauchemars pour être précis) tiendront une place prépondérante. Au passage, vous contrôlez un second personnage en plus de Sam.

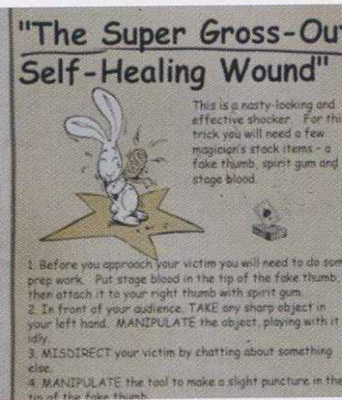
L'AVIS DE CHRIS

Le genre aventure trouve en Gray Matter un héraut à la plastique parfaite, qui plus est assez original, avec ses tours de magie et son neurobiologiste tourmenté. Si l'atmosphère générale du jeu se révèle réussie, on regrette tout de même que les décors soient désespérément fixes, à quelques détails près. Certes, le jeu est sombre, mais un peu plus de « vie » ne lui aurait pas fait de mal...



Regardez bien tous les objets, sinon vous allez bloquer sur les énigmes.





Votre manuel de magie est signé Pampam le lapin qui fume.



Sur la route, la terre ou le gravier, le comportement ne varie pratiquement pas.

Genre Course / **Éditeur** Warner Bros / **Développeur** Milestone/ **Site** www.wrcthegame.com **Sortie** Octobre 2010

WRC

À FOND DE SIXIÈME DANS UN PLATANE

Si WRC se vend super bien et que tout le monde incarne Sébastien Loeb, l'Alsacien pourrait être le premier pilote sacré deux millions de fois Champion du Monde. Étonnant, non ?

Avec deux jeux sous licence de la prestigieuse Fédération Internationale Automobile (FIA) prévus, on peut dire que les amateurs de courses auto seront plutôt gâtés en cette (presque) fin d'année ! Et si le F1 2010 de Codemasters devrait enchanter les fans de la discipline reine des sports mécaniques, les inconditionnels du rallye auront droit au dernier bébé des Italiens de Milestone, sous licence officielle du championnat du monde. Après plusieurs heures passées à écumer les pistes du monde entier, il est temps de vous rendre un premier verdict. Je ne vais pas y aller par quatre chemins, en dépit d'une terrible envie de vous dire que le titre va tout déchirer, je suis encore loin d'être convaincu par cette version quasi finale (le jeu sort dans quelques semaines) qui semble tout de même assez mal barrée. La faute à... beaucoup de choses.

OÙ SONT PASSÉES LES SENSATIONS ?

Primo, ça ne s'annonce pas bien joli, les décors ne sont pas très fournis, les textures assez pauvres et le manque d'effets visuels se fait cruellement sentir. À côté d'un Colin McRae DiRT 2, c'est la douche froide. Pas grave, me direz-vous, le premier se veut un gros jeu d'arcade bourrin quand WRC lorgne du côté du réalisme. Eh bien non, pas de bol, sur cette version, le comportement des voitures se voit réduit à sa plus simple expression. On ne ressent pas le jeu des suspensions, ni les frottements des roues et encore moins les variations d'adhérences sur différentes surfaces (gravier, terre, asphalte...). Pire, en dehors d'une vitesse de pointe variable, les voitures se comportent toutes de la même manière. Ajoutez à cela un cruel manque d'ambiance (dix spectateurs se battent en duel le long des pistes), un co-pilote mal réveillé et des spéciales étonnamment semblables que l'on enchaîne ad nauseam et vous comprenez qu'il est plutôt compliqué de croire en un WRC qui semble avoir près de cinq ans de retard sur la concurrence. Il n'y a donc plus qu'à croiser les doigts, et espérer un miracle.

YAVIN

BÊTA TEST



Autant être franc, WRC s'annonce très moyen, la faute à de sérieuses carences niveau sensations, une technique à la ramasse et un flagrant manque d'ambiance. Espérons une version finale plus aboutie, même si cela paraît pour le moins... compliqué.

À RETENIR

Le WRC, ça se mérite. Dans le jeu de Milestone, il faudra passer par différentes catégories inférieures avant d'être sollicité par une top team afin de courir sous ses couleurs. La progression s'annonce longue (très, voire trop longue) et le parcours semé d'embûches.



Pour ceux qui voudraient découvrir la teneur du bestiaire démoniaque, voici le premier boss du jeu. Ce qu'il aime par-dessus tout : lancer des épaves de voitures par pelletées de douze.

Genre Action/Beat'em all
Éditeur THQ
Développeur Vigil Games
Âge conseillé 18+
Site www.darksiders.com
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Pentium 4 530 3.0 GHz, 1 Go de Ram (2 sur Vista et Windows 7), carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

En un mot comme en cent, Darksiders est un bijou. Classe, sauvage, étonnamment riche et bourré de références, ce jeu d'action pluriel est clairement l'un des titres les plus aboutis de l'année.

PLUS

- Le gameplay riche et diversifié
- L'univers immersif au possible
- Vulgrim et sa bonne bouille

MOINS

- J'ai pas tout compris à l'histoire
- Optimisation faiblarde

VERDICT 18/20

LA GUERRE, C'EST SON DADA

Darksiders

Toutes les semaines, depuis environ six mois, je saoule Sundin avec Darksiders. « Dis, tu me fileras le test. Hein, dis ? Tu me le fileras ? Hein ? Vas-y quoi ! Fais pas ton roux ! »

Si j'ai été aussi casse-bonbons et insultant, c'est pour pouvoir dire tout le bien que je pense d'un beat'em all auquel j'ai déjà pu jouer sur console. C'est simple, à mes yeux, le soft de Vigil Games n'a quasiment aucun défaut. Autant les évacuer tout de suite d'ailleurs. Il y a quelques bugs de collision par-ci par-là, mais rien de rédhibitoire, je vous rassure. L'autre défaut, c'est que le scénario se paie le luxe d'être simple et nébuleux à la fois. Pour vous expliquer ça brièvement, dites-vous que le Paradis et l'Enfer ont décidé de faire un apéro Facebook sur Terre, histoire de régler quelques contentieux séculaires. Fatalement, ça tourne mal et les deux camps se mettent joyeusement sur le groin, sans se préoccuper d'une race humaine éradiquée en quelques heures. Au milieu de tout ça, Guerre (vous), l'un des quatre cavaliers de l'Apocalypse, débarque comme un cheveu sur la soupe et commence à coller des gnons dans tous les sens, jusqu'à ce que ses pouvoirs lui soient retirés brutalement. C'est le châtiment divin habituel, nous dit-on, pour tous ceux qui se pointent en teuf sans y être invités.

Link avec du poil au menton

Un siècle plus tard, Guerre a enfin l'occasion de se faire pardonner. Il doit débarrasser la Terre des démons s'y étant installés. Pour cela, il doit avant tout retrouver ses pouvoirs et son attirail. À la manière d'un Zelda, mais en vachement plus couillu quand même, le chemin du héros est donc jalonné de donjons abritant les objets indispensables à la progression dans l'aventure. Boomerang, grappin, gant de force et même un générateur de portails tout droit sorti d'Aperture Science, autant d'items qui servent aussi bien à vaincre le boss du coin qu'à résoudre les nombreux casse-tête. C'est bien là la force insoupçonnée mais pourtant bien réelle de Darksiders : avoir su agréger des


L'impayable Vulgrim troque de nouvelles armes contre des âmes bien saignantes.


Le design des ailes noires et spectrales du héros est éblouissant.



Le jeu propose aussi des séquences façon shoot'em up, comme ici, à dos de griffon.


Une bombe rouge, un mur rouge. Hmmm, qu'est-ce qu'on pourrait bien faire ?

« Darksiders a su agréger des éléments piochés à droite et à gauche et les mixer dans un tout brutal, bourrin et terriblement immersif. »

éléments piochés à droite et à gauche et les mixer dans un tout brutal, bourrin et terriblement immersif. On retrouve du Zelda et du Portal donc, mais aussi du Soul Reaver, du Prince of Persia et bien entendu du God of War, notamment en ce qui concerne le système d'upgrades et les QTE bien gore. Mais, évidemment, le cœur du jeu reste l'aspect beat'em all. Et de ce côté-là aussi, le soft se montre convaincant et jouissif. Épée dans la main droite, faux dans la main gauche, sans compter les armes de jet et les accessoires de fortune, du panneau de signalisation jusqu'à la carcasse de voiture, Guerre est un véritable tank sur pattes. Et quand il se métamorphose en golgoth volcanique ou qu'il chevauche son canasson incandescent Ruine, il ne fait vraiment pas bon être troll ou araignée géante.

Génial, tout simplement

Plus haut, j'employais l'adjectif « immersif ». Si Darksiders s'avère aussi accrocheur, c'est essentiellement dû au design choisi, aussi bien pour les environnements que pour les personnages. Derrière ce travail, il y a un homme : Joe Madureira, surtout connu pour son travail sur X-Men, un peu moins pour Dungeon Runners, son jeu précédent. Dans Darksiders, le dessinateur a créé un univers bigarré mais pourtant cohérent, où l'on passe d'une ville dévastée à un désert aride, d'une tour baroque à une station de métro engloutie, sans que ça nous choque ne serait-ce qu'une seconde. Du côté des personnages aussi, le travail est admirable. Sans parler de Guerre ou de Ruine, il y a de quoi être séduit par la monstruosité des boss et par le look des seconds couteaux comme Samael ou l'irrésistible Vulgrim. Autant de protagonistes qui sont en outre doublés de manière probante, aussi bien en anglais qu'en français. Face à une telle richesse, on ne peut que s'incliner… et pardonner quelques textures faiblardes ainsi qu'une optimisation PC pas forcément évidente quand on compare le résultat au jeu sorti sur consoles en janvier dernier. Bon, vous l'avez compris, je ne suis peut-être pas le mec le plus objectif du monde quand il s'agit de parler de Darksiders. Mais c'est mon gros coup de cœur de l'année et je tenais à le faire savoir !

DEEZ

SAPRISTI, UN ZOMBIE

Au hasard de vos pérégrinations, vous tomberez peut-être sur un boss caché optionnel. Appelons-le dandy zombie puisqu'il porte un haut-de-forme et s'exprime avec élégance. Comme quoi, être mort depuis un siècle n'empêche pas les bonnes manières. Mais aussi distingué soit-il, attendez-vous à des batailles farouches et très difficiles.


Les chocs de League 1 sont toujours un grand moment. Ou pas.




Adopter la posture de l'ours peut déstabiliser un défenseur.

Genre Football
Éditeur Eletronic Arts
Développeur EA Sports
Âge conseillé 3+
Site http://fifa.easports.com/frfr/home.action
Prix 55 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Core 2 Duo 2.4 GHz, 1 Go de Ram (2 pour Vista), carte video 256 Mo
Texte & voix en français

LE HAUT NIVEAU. ENFIN !

FIFA 11

« Cher Monsieur Deez, vous prendrez bien un peu de FIFA, j'insiste. » « Une minute mon gars, j'ai à peine fini mon plat de PES. Mettez-moi ça en bout de table que j'en fasse mon goûter. »

À peine le temps de digérer PES 2011 que voilà donc déjà FIFA 11. Mais autant ces dernières années, la perspective de me farcir le dernier jeu d'EA me faisait autant d'effet qu'un plat d'endives, autant cette fois-ci, j'ai envie de me ruer dessus comme si c'était un hot-dog avec supplément oignons. Vous savez, celui qui passe tout seul entre deux tournées chez le Chilien. Pourquoi une telle faim de loup, me direz-vous ? Simplement parce que le géant américain s'est enfin décidé à porter un peu d'estime aux joueurs PC et de nous offrir une version sensiblement identique à celle des consoleux. Et ce n'est (presque) pas un mensonge éhonté cette année. Concrètement, notre FIFA 11 est un portage fidèle du jeu Coupe du Monde 2010, tel qu'il est sorti sur PS3 et Xbox 360 au printemps dernier. Les défauts de FIFA 10, à savoir les gardiens adeptes du camping au-delà de leurs 6 mètres ou bien les frappes enroulées qui font mouche à chaque fois, ont été gommés. Cette version est aussi assez speed, ce qui apporte un soupçon d'arcade à un jeu résolument plus simu du côté console.

La patience récompensée

On peut adopter deux attitudes face à ce constat. La première, en râleurs patentés que nous sommes, consiste à adresser une nouvelle fois des reproches à EA. Pourquoi le PC n'a pas droit aux dernières fonctionnalités de la licence, comme le nouveau système de passe présent sur les bécanes de salon ? Et pourquoi le jeu n'est-il pas optimisé à fond les ballons comme l'est PES de son côté ? À l'inverse, la deuxième posture, plus zen et décontractée, s'apparente à un soulagement. Oui, avec cet épisode, l'éditeur nous gratifie enfin d'un jeu de foot de très haut niveau, avec un degré de réalisme rarement atteint ainsi que des sensations de jeu immersives au possible. Bref, un gameplay à même de mettre en valeur le contenu gargantuesque du soft, que ce soit pour les modes de jeu online et offline. C'est donc la deuxième attitude qui l'a emporté chez moi, et même si ce FIFA 2011 est un tout petit peu moins bon que le PES, nous apprécions grandement les efforts de la part de son éditeur.

DEEZ

EN RÉSUMÉ

Après tant d'années de frustration, difficile de ne pas succomber au charme de FIFA 11. Les progrès sont incontestables. On espère juste que le retard pris sur les versions consoles sera rattrapé. Et vite.

PLUS
- Un max de contenu
- La fluidité du jeu
- Avoir le même jeu que les consoleux...

MOINS
- ... mais pas tout à fait en fait
- Très perfectible graphiquement
- L'arbitrage un peu laxiste

VERDICT 16/20



Comme la Ligue des Champions et la Copa Libertadores, le mode Deviens une Légende est toujours présent cette année.





Messi est totalement cheaté comparé aux autres joueurs.

Genre Football
Éditeur Konami
Développeur Konami
Âge conseillé 3+
Site -
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU Core 2 Duo, 2 Go de Ram, Carte vidéo 512 Mo
Texte & voix en français

EH OUI, C'EST LA REPRISE !

Pro Evolution Soccer 2011

Pour se remettre d'aplomb après un été footballistique éprouvant, avec l'histoire du bus et Roselyne Bachelot en maillot bleu moulant, rien de tel qu'un petit PES 2011 à se mettre sous la dent.

« Difficile de mettre en place un jeu limpide quand le tout manque à ce point de fluidité. » Non, cette phrase n'est pas extraite d'un film érotique mondain diffusé à une heure tardive sur une chaîne de la TNT. Elle provient en fait de mon test de PES 2010. Oui, je me cite moi-même, mais pas seulement par vanité. C'est surtout pour rappeler ce qui était à mon sens le plus gros défaut du dernier épisode en date, ce que Konami devait corriger pour améliorer sa licence. Bonne nouvelle dès le coup d'envoi, on sent que l'accent a justement été mis pour gommer l'aspect ridiculement robotique des anciens épisodes. Ce n'est pas encore la perfection mais le travail sur les animations est à saluer. On a enfin l'impression de suivre un match de foot, et non plus un combat entre 22 Golgoths 13.

Masterpiece

Si la courbe de progression est ascendante, il y a néanmoins toujours des défauts frustrants. Que ce soit les gardiens, très créatifs dès lors qu'il s'agit de faire des boulettes, l'I.A. et ses décisions farfelues, les bugs de collision tout bonnement insupportables, il y a encore matière à pousser des cris primaires devant son écran. Et à se faire traiter de mauvais joueur par votre copine réveillée en pleine nuit par vos jérémiades. True story… Mais mettons plutôt en avant certains points forts de cet épisode, comme cette qualité graphique de plus en plus bluffante, surtout au niveau de la modélisation des visages. Ou comme l'ouverture au Online de la Master League. Ça, c'est pour moi la grosse fonctionnalité qui pourrait me refaire jouer à PES de manière régulière. Le système de jeu y est plus que convaincant, les compétitions s'enchaînent à un rythme effréné et la possibilité d'améliorer son effectif joueur après joueur a quelque chose de sacrément addictif. Il y avait longtemps que PES ne m'avait plus enthousiasmé de la sorte. Reste à voir si la galette de FIFA 11 (que je brandis en ce moment même tel Link découvrant une nouvelle paire de bottes) saura se montrer à la hauteur.

DEEZ

EN RÉSUMÉ

À défaut d'être le meilleur jeu de foot ever, PES 2011 peut se vanter d'être le meilleur épisode de la série depuis des lustres. Les fans inconditionnels peuvent rechausser leurs crampons avec fierté.

PLUS
- La Master League Online
- Le rendu visuel
- Les nouvelles animations
- Bonnes sensations

MOINS
- L'I.A.
- Les gardiens

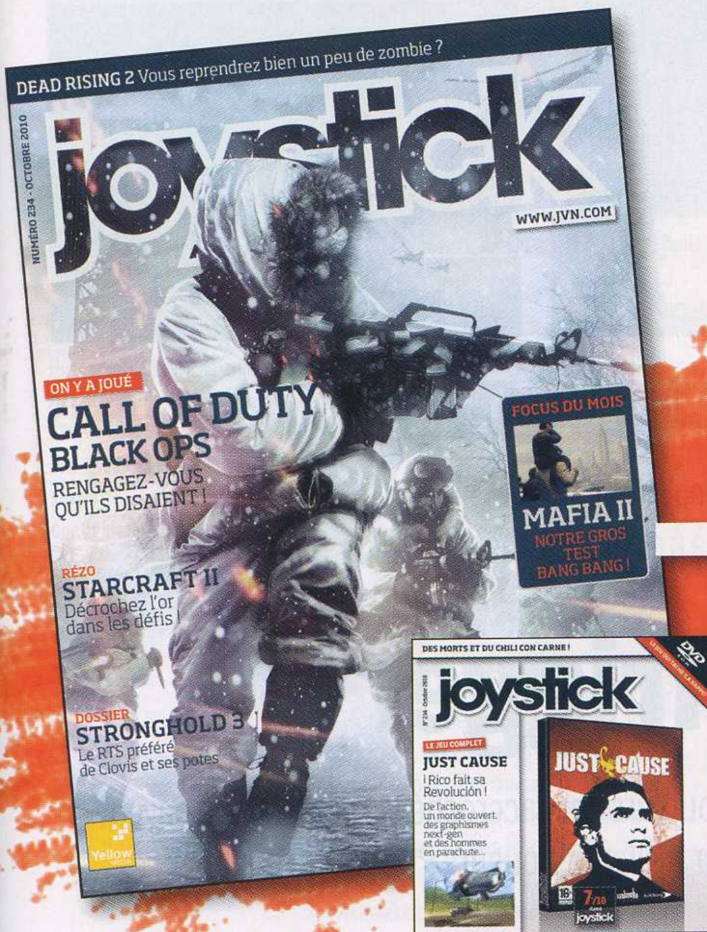
VERDICT 17/20

ABONNEZ-VOUS joystick

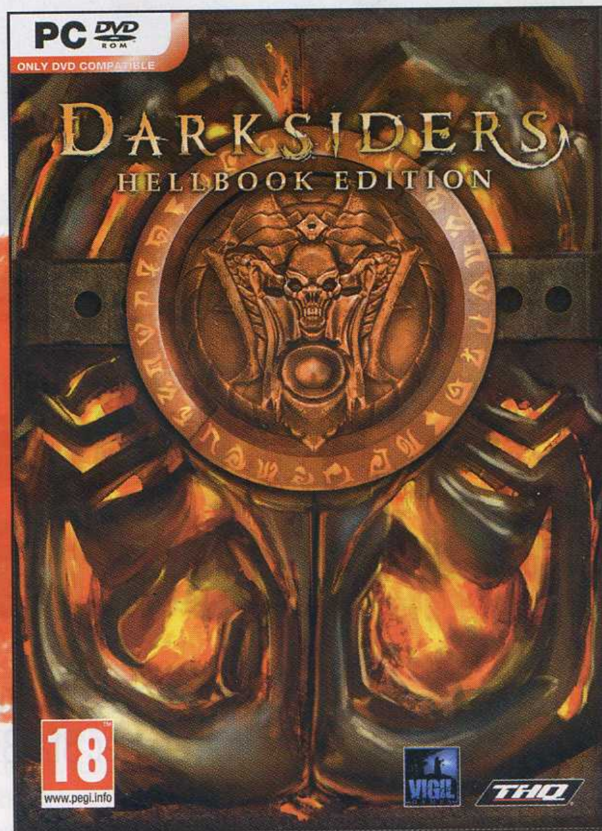
ET BÉNÉFICIEZ DE PRÈS DE 45% DE RÉDUCTION !

79,50 €

Joystick (1 an/13 n°) .... 90,35 €*
+ Le jeu DARKSIDERS® (version PC) .... 49,99 €**
Total .... ~~140,34 €~~



+





BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PJ35

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour 1 AN/13 N^{os} -13 DVD + le jeu **DARKSIDERS®** (version PC) pour **79,50 €** au lieu de **140,34 €***.

Je joins mon règlement par :
❏ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **YELLOW MEDIA**
❏ CB n° ▯▯▯▯ ▯▯▯▯ ▯▯▯▯ ▯▯▯▯
Expire le : ▯▯/▯▯ (validité 2 mois) Cryptogramme ▯▯▯
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❏ Mme ❏ Mle ❏ Mr Nom(1) : ....
Prénom(1) : ....
Société : ....
Adresse(1) : ....
Code Postal(1) : ▯▯▯▯▯ Ville(1) : ....
Adresse email(1) : ....
Tél fixe : ....
Tél portable : ....
Date de Naissance : ▯▯ ▯▯ ▯▯▯▯



(1) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions(1) :
Quelle console utilisez-vous ? ❏ PS3 ❏ PSP ❏ Xbox 360 ❏ DS ❏ Wii
De quel matériel informatique disposez-vous ? ❏ PC ❏ Mac

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/10). **Vous pouvez acquérir le jeu "**Darksiders®**" au prix de 49,99 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage).
Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/11/10.
Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre ❏. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Yellow Media.



Visuellement les effets de BlazBlue en mettent plein les mirettes sans rendre les combats brouillons.





Problème de communication ? Parlons-en avec les poings !

Genre Combat
Éditeur Zen United
Développeur Arc System Works
Âge conseillé 12 +
Site www.blazbluegame.com
Prix 40 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée P4 2.6 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo
Texte en français **& voix** en japonais

BASTON OLD SCHOOL

BlazBlue Calamity Trigger

Les jeux de combat façon 2D n'ont toujours pas raccroché les gants. Ils se payent même le luxe, avec BlazBlue, de venir titiller les joueurs PC. Que du bonheur !

Vous voulez connaître l'histoire de BlazBlue ? Parfait, ça vous donnera l'occasion de lire la notice. Car personnellement, le scénario d'un jeu de baston, je m'en préoccupe autant que du nombre de glaçons dans mon mojito. Ce que j'attends des titres du genre, ce sont des affrontements rythmés par des combos majestueux, une jouabilité technique et surtout, ne pas me faire tauler par un noob qui appuie sur tous les boutons au hasard. Et grâce à BlazBlue, je suis comblé. Bon, pas autant que j'ai pu l'être à l'époque de la Neo Geo et de Fatal Fury Special. Mais nostalgie mise à part, le titre des créateurs de Guilty Gears a tout d'un grand hit. La jouabilité est exemplaire, les techniques d'attaques et de contres permettent des combats dynamiques où les campeurs n'auront qu'à bien se tenir.

Dans Blazblue, tout est bon !

Pour profiter pleinement de ce gameplay à l'ancienne, je vous conseille un arcade stick ou un bon pad. Car même s'il est possible de se bastonner au clavier, c'est un peu comme si vous jouiez à un MMO à la manette, ce n'est pas adapté (spéciale dédicace à FF XIV). Outre sa prise en main efficace, BlazBlue dispose d'un design alléchant avec des décors détaillés en 3D et des personnages charismatiques en 2D. J'ai un faible pour Rachel Alucard, une chef vampire kawaii et son parapluie chat, mais également pour Arakune, qui n'est pas sans rappeler le mystérieux Sans visage du Voyage de Chihiro. Pour chipoter, on pourrait éventuellement reprocher un panel de perso plutôt réduit, puisqu'une douzaine de combattants sont disponibles. Mais vous aurez de quoi vous occuper avant de les maîtriser tous et de faire le tour des différents modes de jeu. De plus, vous pouvez affronter d'autres joueurs via l'option Games for Windows LIVE (assez bien foutue pour une fois). De quoi rallonger considérablement la durée de vie du titre. Reste à espérer que la suite nommée Continuum Shift, disponible sur console au Japon depuis juillet, soit adaptée rapidement sur PC. Mais rien n'est moins sûr !

CYD

EN RÉSUMÉ

Même si BlazBlue débarque un peu tard sur PC, sa qualité est toujours d'actualité. Il constitue d'ailleurs, avec Street Fighter IV, un deuxième excellent choix en matière de baston.

PLUS
- Gameplay riche
- Combats dynamiques
- Design des persos
- Jouable sur le LIVE

MOINS
- 2e volet dispo sur console

VERDICT 17/20



La lanterne est votre meilleure alliée, à condition que vous ayez suffisamment d'huile pour l'alimenter.





Le moteur graphique maison a subi un beau lifting.

Genre Aventure/Survival-horror
Éditeur -
Développeur Frictional Games
Âge conseillé Public averti
Site www.amnesiagame.com
Prix 15 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Core 2 Duo 2.0 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en anglais

BOUH !

Amnesia : The Dark Descent

Oui, chérie ? De quoi ? Les couches Pampers dans le garage ? Faut que je te dise : cette nuit, j'ai le test d'Amnesia à écrire pour Joystick. Comment ça, j'ai pété un plomb ?

Ils sont rares, très rares, les jeux à avoir réussi à me coller la frousse. Doom 3 ? Bof, peut mieux faire. F.E.A.R. ? Mouais, pas terrible non plus. Silent Hill ? C'est déjà mieux. Mais là, je vous le confesse : avec Amnesia, j'ai passé les heures les plus flippantes de mon existence sur un jeu vidéo. Affalé dans mon fauteuil, la tête recroquevillée dans les épaules, les genoux en boule et les yeux écarquillés, j'en ai vraiment bavé ! La première raison à tout ça, c'est que le seul et unique ennemi du jeu est parfois invisible. La seconde, c'est qu'il est constamment à vos trousses. Et vous savez quoi ? Les ennemis invisibles qui vous courent après, c'est un peu ma plus grosse angoisse. Vous me trouvez ridicule ? Vous avez certainement raison.

Chérie, les Pampers, vite !

Si Amnesia est surtout flippant, il serait néanmoins injuste de ne pas citer toutes ses autres belles et grandes qualités. Après une trilogie Penumbra en demi-teinte (avec un dernier épisode vraiment décevant), les indépendants de Frictional Games étaient attendus au tournant par une petite ribambelle de fans. Filles topless, joie et allégresse : Amnesia est le digne successeur de Black Plague ! Encore mieux, c'est une évolution logique de tout ce qui a été fait jusqu'à présent : vous prenez le meilleur des Penumbra, vous boostez le moteur graphique tout en soignant encore un peu plus la bande-son (qui est désormais absolument remarquable) et vous parsemez le tout d'une narration habile et d'un scénario inspiré des romans de Lovecraft. Ici, il n'est pas question de sortir les flingues et de tirer sur tout ce qui bouge : les rencontres avec l'ennemi sont rares, et puisque vous n'avez aucun moyen de vous défendre, la seule façon pour survivre est de vous planquer dans l'obscurité, en attendant tout tremblotant que le danger s'éloigne. Le reste du temps, vous explorerez des environnements variés, résoudrez des énigmes pleines de bon sens et surtout, ferez tout votre possible pour garder votre sang-froid. Le résultat est suffisamment brillant pour pousser le joueur à aller de l'avant, en lui enfonçant la tête la première dans un monde d'horreur soigneusement concocté.

SHUA

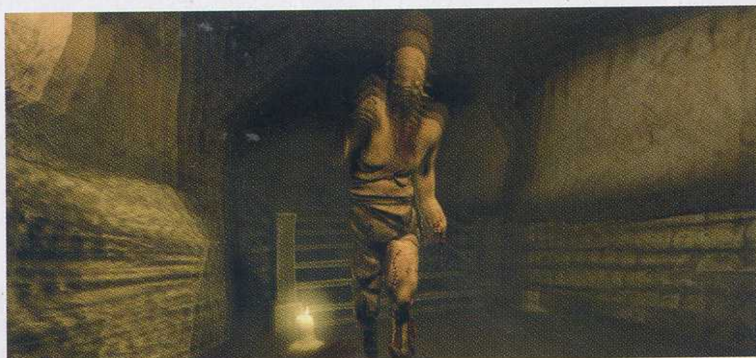
EN RÉSUMÉ

Maîtrisé de bout en bout par un Frictional Games en état de grâce, Amnesia : The Dark Descent est un jeu terrifiant, passionnant et intelligent. Pour 15 euros, vous auriez tort de vous priver !

PLUS
- Le jeu le plus flippant de 2010
- Des énigmes efficaces
- Une bande-son excellente
- 15 euros dans la poche des indés !

MOINS
- C'est trop court (6-7 h) !
- Un poil trop corsé sur la fin

VERDICT 16/20



Dans le noir total, avec le casque sur les oreilles, cette scène m'a véritablement traumatisé.



Allumeeeez le feu ! Allumeeeez le feuuuu !

Genre Jeu de rôle
Éditeur DTP Entertainment AG
Développeur Radon Labs
Âge conseillé 16+
Site www.drakensang.com
Prix 45 euros environ
Sortie 14 octobre 2010
Configuration recommandée CPU 2.8 GHz, 3 Go de Ram, Nvidia 8800 GT 512 Mo
Texte & voix en français

ŒIL NOIR : 2 - FAMILLE DE KRACOU : 0

Drakensang : The River of Time

Allo, chérie ? Mauvaise nouvelle ! On vient de recevoir Drakensang, et c'est moi qui m'y colle : 50 heures de jeu, un monde entier à sortir de l'abîme... Ne m'attends pas pour dîner ! D'ailleurs, ne m'attends pas tout court, finalement.

Pour inaugurer ce retour du RPG allemand sur la scène française, j'avais dans l'idée, comme je le fais régulièrement, de démarrer sur une petite anecdote légère, de bon goût, et bien sûr, pas informative pour un sou. Mes fougueuses aventures avec « Guertrüdeu », une charmante étudiante berlinoise, haltérophile à ses heures perdues, semblaient justement toutes désignées pour remplir cet office. Mais devant la montagne d'arguments qu'il va me falloir développer et les deux courtes pages qui m'ont été octroyées, je me vois contraint d'y renoncer. Un paradoxe, finalement, puisque de prime abord, The River of Time se présentait plus comme un Drakensang 1.5 que comme une véritable suite 2.0 : moteur graphique inchangé, compétences et sorts identiques. Et toujours ce côté un peu rugueux du RPG à l'allemande, qui a tendance à oublier trop souvent le « fantasy » dans « heroic fantasy ». Ainsi, vos débuts sont très exactement à l'image du premier opus : laborieux, avec des loots qui tournent principalement autour des pommes moisies et des clous rouillés.

Comme une seconde couche à l'intérieur

Peut-être pourrait-on mentionner la présence de deux nouvelles classes de personnages, si cet ajout n'était pas à la limite de l'inutile, puisque le développement de votre héros, suivant en cela les règles de l'Œil Noir, demeure totalement libre. On peut très bien démarrer un voleur pour en faire un sac à points de vie par la suite. N'y a-t-il donc rien de neuf en Aventurie, en dehors du scénario qui vous renvoie une vingtaine d'années en arrière et vous propose de sortir de la mouise ceux qui étaient devenus vos mentors dans le premier Drakensang ? Mais bien sûr que si, mon jeune ami. Simplement, les développeurs y sont allés par petites touches. Prises chacune séparément, elles n'ont pas l'air de rien, mais mises bout à bout, elles rehaussent indéniablement l'intérêt du jeu. Prenez par exemple ce moteur graphique que j'évoquais plus haut : plutôt que de revoir sa copie du sol au plafond, Radon Labs a préféré offrir aux environnements existants un maximum d'esthé-

EN RÉSUMÉ

Le premier Drakensang vous avait mis une claque ? C'est avec plaisir que vous tendrez l'autre joue pour la suite : plus beau, plus abouti, plus ouvert, River of Time est un excellent RPG.

PLUS

- Le soin apporté aux environnements
- Un monde plus ouvert
- La gestion des déplacements

MOINS

- Toujours ce manque de fantaisie
- L'artisanat peine à trouver sa place
- 40 h de jeu... Adieu, vie de famille

VERDICT 16/20



Si, si, regardez : le corps en feu qui se fait piétiner, c'est moi.



Qui c'est qui va passer une sale nuit ?

tisme, en ajoutant pléthores d'animations, ou de belles textures HD, faisant du moindre bout de décor un enchantement pour les yeux. Une volonté d'amélioration qui se ressent également au travers de votre progression dans l'intrigue principale : s'il n'est toujours pas question d'influencer le cours de l'histoire par vos actions ou par vos décisions d'ordre moral, on peut en revanche régulièrement choisir entre plusieurs solutions pour résoudre une quête. Une opportunité qui offre du coup une plus grande latitude pour développer les compétences de son équipe : vous êtes contraint d'aller expliquer la vie à un baron un peu trop porté sur les châtiments corporels, et vous trouvez votre groupe un peu faiblard sur les pattes arrières pour tenter l'approche frontale ? Pas de soucis ! Le commanditaire vous proposera d'infiltrer la forteresse par les égouts, où la résistance sera certes moins virile, mais les pièges bien plus nombreux.

Un jeu qui vous mène en bateau

D'une manière plus générale, le monde se veut beaucoup plus ouvert. Les zones se débloquent toujours au fur et à mesure des victoires, mais les portes ne se referment plus derrière vous. Au contraire ! Passé le premier tiers du jeu, il sera fréquent qu'une quête réalisée vous ouvre de nouvelles opportunités de missions dans des endroits déjà écumés. Des allers-retours qui sont d'ailleurs très bien intégrés au scénario, puisque votre nouveau pied-à-terre en Aventurie sera en fait un pied à l'eau : un joli deux-mâts, d'où vous pourrez gérer vos voyages, votre équipe, et l'artisanat, lorsque vos moyens vous le permettront. Mais voilà que j'arrive en bas de page et je n'ai même pas abordé le système de téléportation, pas très intuitif mais vite indispensable, ou les boss, plus nombreux et plus réussis que dans l'épisode précédent. Le seul véritable bémol viendra en fait de l'artisanat. Bien qu'omniprésent, il perd largement de son intérêt passé les premiers niveaux tant certains composants sont rares et chers. Rien toutefois, qui empêche The River of Time de se poser comme un excellent RPG. Espérons que son add-on, déjà disponible en Allemagne, suivra très vite.

KRACOUKAS

L'AVIS DE LUCKY

Je ne peux qu'appuyer l'avis de Kracoukas. The River of Time est un très bon jeu de rôle calqué sur un modèle éprouvé et déjà largement acclamé par les joueurs. Toutefois, son manque d'innovation majeure laisse à penser que Radon Labs s'est embarqué dans une production de suites en série des plus inquiétantes pour l'avenir. Mais pour l'heure, foncez, ce jeu vaut clairement le détour.

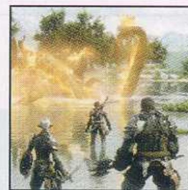


La difficulté des boss se résumera souvent à leurs points de vie, juste monstrueux.





Il a pas une bonne vieille tête de traître, celui-là ?



NEWS 82
Comment se portent les chocobos de Final Fantasy XIV ? Depuis son séjour sur la bêta, Cyd a la réponse.

Édito

PAR LUCKY

Le passé, c'est dépassé

Cette fois-ci, c'est décidé, croix de bois, croix de fer, Crosoft se lance dans le MMO hardcore gamer. C'est du moins ce que Dave Luehmann, Manager de Microsoft Game Studios, a laissé entendre à demi-mot au micro de VG247. Et jamais trop timide pour lancer à la cantonade des phrases dans le vent, le Monsieur de surenchérir qu'il faut ouvrir les yeux, que le temps des MMO payants a eu son heure de gloire, mais qu'avec les micro et macro-transactions, il est temps pour Microsoft « d'explorer de nouvelles voies ». Après les moults déboires de leurs projets MMO, les Billou Boyz amorceraient donc un changement, tout comme Bill Roper, qui a pris la décision « d'aller de l'avant à la recherche de nouvelles opportunités ». Amis développeurs, sachez donc que l'ex-Blizzard, ex-Flagship et désormais ex-Cryptic, est sur le marché du travail, de même que Sean Dahlberg, le community manager d'Old Republic qui souhaitait « ouvrir un nouveau chapitre de sa vie ». Bref, alors que ce mois-ci le monde entier semble couper les ponts avec son passé, on annonce un booster pack pour Ultima Online d'ici la fin d'année. Il y a vraiment des pages difficiles à tourner.





Warhammer Online ■ Mésaventures d'un enfant doué

La Corée giffle Warhammer Online

En voyant le jour, Warhammer Online avait tout pour lui. Un nom illustre vénéré dans les Games Workshop, un développeur adulé des nolifes les plus exigeants, un éditeur fortuné en la personne d'Electronic Arts, une plastique flatteuse et un système de jeu original. Sitôt ses serveurs ouverts, tous prédisaient au petit WarO un avenir grandiose. De l'avis général, il n'avait qu'à arpenter la route pavée d'or qui le mènerait vers la gloire en suçotant, insouciant, la cuillère d'argent que Dame Fortune lui avait glissé ans la bouche. Hélas, comme trop de gens naturellement doués, WarO a cru inutile de faire des efforts. Quand, fêtant ses deux ans, on attendrait de lui de premières prouesses (comme une extension digne de ce nom, et pas un RvR pack au rabais), c'est à grand-peine qu'il corrigeait ses erreurs de jeunesse (bugs, problèmes d'équilibrage et de contenu haut niveau). Mais sa confiance est invincible, et en 2009, c'est encore balbutiant que le MMO se lance en Corée, patrie on ne plus pointilleuse sur les mondes persistants. Aujourd'hui pourtant, nous apprenons que NHN, son exploitant local au pays du Matin Calme, fermera ses serveurs fin septembre. D'après le site This is Game, NHN aurait déclaré : « Interrompre ses services du fait qu'Electronic Arts ne prévoyait aucun support approprié pour le développement de son jeu ». Cela veut-il dire que WarO ne ferait rien pour séduire le public coréen (aux goûts différents des nôtres plutôt portés sur le F2P à cash shop), ou qu'EA n'a tout simplement aucun plan pour le futur de son jeu ? Les deux explications semblent envisageables vu qu'après le départ de Mark Jacobs, fondateur de Mythic, une partie du studio a rejoint BioWare pour aider au projet Star Wars The Old Republic. Warhammer était déjà pas mal décrié ces temps-ci, ce nouveau revers de médaille (combien EA a-t-il investi pour localiser le jeu en coréen ?) pourrait lui coûter très cher. C'est à se demander si le petit WarO ne serait pas en train de s'étouffer avec sa cuillère d'argent...

> « Hélas, comme trop de gens doués, WarO a cru inutile de faire des efforts. »

Lineage II ■ Les procès de l'impossible !

Je suis addict !

Un beau matin de l'an 2004, Craig Smallwood, sympathique Hawaïen que l'on imagine en chemise à fleurs, s'est mis à Lineage II. Puis, sans crier gare, Cupidon passe en mode « arrow madness » et passoir-ise le cœur du jeune Craig. Il est addict. Lineage II, c'est sa vie. Il joue un perso, puis deux, puis trois et de fil en aiguille, lance son petit business en vendant des items gagnés en jeu contre des dollars tout ce qu'il y a de plus réels. NCsoft n'appréciant que très moyennement ces transactions clandestines le bannit d'Aden en 2009. Le drame ! Aujourd'hui, Craig se retourne contre le développeur, arguant qu'il ignorait qu'en jouant il risquait de devenir dépendant, ce qui lui est arrivé vu qu'il s'estime désormais incapable de « se lever, s'habiller, se laver ou de communiquer avec sa famille et ses amis ». En revanche, il a su réclamer trois millions de dollars de dédommagement à la firme coréenne quand un juge américain a accepté de traiter l'affaire. Depuis cette news, j'avoue aller au travail à reculons, et à titre personnel, je pense porter plainte contre Craig sous prétexte « qu'il m'a fait croire qu'on pouvait prendre les gens pour des idiots et en ressortir riche ». Pourquoi travaillerais-je quand je pourrais jouer à League of Legends 24 h/24 ?



League of Legends ■ Sundiiiiin !

Une update kikooLoL

C'est terriblement secret au moment où je vous écris ces lignes, mais d'après une fuite que nous nommerons « Pchiiiit », Riot Games prépareraít une refonte graphique de son League of Legends et devrait lui implémenter une nouvelle carte 5v5 baptisée Magma Chamber. Autant dire que Joy est à la fête aujourd'hui, et ce, même si les détails quant au déploiement de ces deux mises à jour ne sont toujours pas connus. Gardez un œil sur le site officiel du jeu !



BRÈVES

Vaincu par des bots

Jagex, le développeur du MMO RuneScape, a intenté un procès à l'encontre du programme iBot… et a perdu faute d'avoir assez bien copyrighté les différents modules de son jeu. Continuez donc à laisser vos bots farmer sans vous, pourrissez le jeu tant que vous voudrez, mais ne venez pas chouiner si personne ne vous parle plus.



Un mystère qui s'épaissit

Cryptic a annoncé que son Newerwinter serait le digne héritier de la série, et à ce titre, devrait plus être considéré comme un RPG coop que comme un vulgaire MMO. Des outils de MJ seront également dispos, mais sans être aussi pointus que ceux de NWN 2. Pointus à quel point donc ?



Le monde de qui ?

Le Project : MyWorld du très mal en point RealTime World (APB) vient d'être racheté par un anonyme américain. J'aurais bien deux ou trois choses douteuses à dire, mais 23 emplois ayant été sauvés, je vais m'abstenir.



Visuellement FFXIV ne fait pas l'unanimité. Personnellement, je trouve ça réussi et immersif !

Final Fantasy XIV ■ Le MMO console

UNE FANTAISIE VENUE DE LOIN

Le bon vieux temps, je l'ai toujours aimé de loin. Il traîne avec lui mille souvenirs nostalgiques de jeux imparfaits et attachants. Mais quand ,en 2010, **Square Enix a l'idée de nous sortir un MMO aussi austère qu'au « bon vieux temps »**, hurle-t-on au génie ou au scandale ?

Nul besoin de présenter l'univers envoûtant de ce énième Final Fantasy. Il faut dire que cette série culte berce nos soirées depuis les années 80, même si seul FFXI a su tirer son épingle du jeu sur PC. Et encore, ce titre avait les travers d'un jeu en ligne venant tout droit de la Playstation 2. Alors huit ans après la sortie de ce volet, on espérait que Square Enix avait passé un peu plus de temps à scruter la concurrence, histoire de se faire la main sur des MMO populaires comme Everquest ou World of Warcraft, pour ne citer qu'eux. Eh bien, c'est raté.

CONSOLEZ-MOI !

Les Japonais étant très à cheval sur les traditions, ils nous sortent un MMO à la prise en main plutôt austère. Au premier abord, les contrôles de Final Fantasy XIV risquent de vous mettre les nerfs en pelote. Le curseur de la souris manque de précision, un peu comme si on essayait d'ajuster sa visée tout en étant au fond d'une piscine, le goût du chlore en moins. Ajoutez à cela des étapes interminables pour exécuter la moindre tâche, comme les affrontements qui nécessitent d'enclencher la posture de combat, cibler sa proie, la verrouiller et enfin lancer votre attaque. Ce système rend les duels moins dynamiques et moins libres au niveau du placement que dans d'autres MMO. Il ne m'en a pas fallu davantage pour mettre à la poubelle toutes mes convictions d'un bon gameplay clavier/souris pour saisir mon pad Xbox. Et vous savez quoi ? Ça fonctionne plutôt pas mal. Les deux analogiques permettent de déplacer le personnage et la croix dirige vos choix dans les menus. Il suffit juste de se dire qu'on joue à un titre console. Évidemment, tout n'est pas parfait. Surtout lorsque vous devez cibler un PNJ entouré d'une dizaine de joueurs. Vous saisissez alors votre souris et cliquez directement sur le PNJ désiré (les vieux réflexes reprennent vite le dessus lorsqu'il s'agit de gagner en vitesse d'exécution). Quoi qu'il en soit, que vous choisissiez le pad ou le combo clavier/souris, Final Fantasy XIV demande un temps d'adaptation assez important.

DIX ANS DE RETARD

En plus d'une prise en main peu conventionnelle, Final Fantaxy XIV n'aide pas à se sentir à l'aise avec les différentes mécaniques de jeu. Ici, c'est un peu comme si vous débarquiez en plein Shanghai sans personne pour vous guider. Par exemple, on ne sait absolument pas sur quoi les caractéristiques influent lorsqu'on a des points



L'artisanat est intéressant. La qualité de l'objet créé est vraiment entre vos mains.



Sans déconner, il n'a pas un peu forci, Fatalis ?

« Avec une approche aussi austère, FFXIV risque de frustrer et de gâcher le plaisir des moins persévérants. »

de compétence à répartir. On se doute qu'en tant que guerrier il vaut mieux améliorer la force, mais ça s'arrête là. Autre exemple de système totalement obscur : l'artisanat. Si vous cherchez le moyen de crafter un objet, allez voir la guilde des forgerons qui vous dira : c'est en forgeant qu'on devient forgeron. En gros, débrouillez-vous. Et je ne parle pas des PNJ que l'on doit trouver sans indication, ni des emotes qui ne sont même pas classés par ordre alphabétique. Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué, c'est vraiment la devise de Square Enix pour son MMO. Avec une approche aussi austère, FFXIV risque de frustrer de nombreux joueurs. Dommage, car ce titre, pour une fois original, semble posséder un potentiel intéressant pour peu qu'on prenne le temps de creuser.

PERSÉVÉRANCE

Dès les premiers pas hors de la ville portuaire de Limsa Lominsa, on se déplace dans une région côtière vraiment bluffante aux falaises gigantesques et aux vallées rocheuses impressionnantes de réalisme, pour peu que vous ayez un PC suffisamment costaud pour afficher tous les détails. Côté races, on retrouve celles de FFXI avec des noms différents. Le Taru-taru s'appelle désormais Lalafell. Un choix plutôt curieux qui pourtant ne déboussolera pas les habitués. Quant aux classes, tous les classiques du genre sont représentés, avec différents styles de guerriers et de mages. Sachez toutefois que vous ne pourrez pas toucher à l'artisanat à moins de créer un crafteur. Pour le coup, l'artisan est vraiment un personnage à part et est parfaitement incapable de se battre à moins de lancer des cailloux sur les ennemis. Dans l'esprit, ils sont très roleplay, mais reste à savoir s'ils seront viables sur le long terme et pas uniquement en reroll… D'ailleurs, concernant la progression des personnages, elle se fait naturellement en accomplissant des « mandats ». Ces derniers sont des missions adaptées à votre métier qui offrent diverses récompenses en cas de réussite. Elles sont chronométrées, et de difficulté ajustable selon que vous soyez seul ou avec des amis quêteurs. Ces mandats sont donc un excellent moyen de satisfaire à la fois les aventuriers solitaires ainsi que ceux préférant sortir en groupe, mais côté originalité vous repasserez. Des rats à tuer, des chauves-souris à trucider… les missions s'avèrent très basiques. Pourtant, elles sont absolument incontournables vu qu'il est impossible de faire évoluer son perso en tuant des monstres dans la nature. Il n'y en a presque pas car ces derniers apparaissent seulement lorsque vous activez un mandat ! Un choix, comme bien d'autres, étrange, qui participe à l'identité d'un jeu qu'il serait bien difficile de juger sur les courtes phases de test auxquelles nous avons eu accès. Mais sachez qu'il semble y avoir beaucoup d'idées dans ce FFXIV. Du bon et du moins bon certes, mais le tout est suffisamment beau et décalé vis-à-vis des MMO actuels pour qu'il mérite votre attention.

CYD



Serez-vous le Cyril Lignac de la cuisine virtuelle dans FFXIV ?



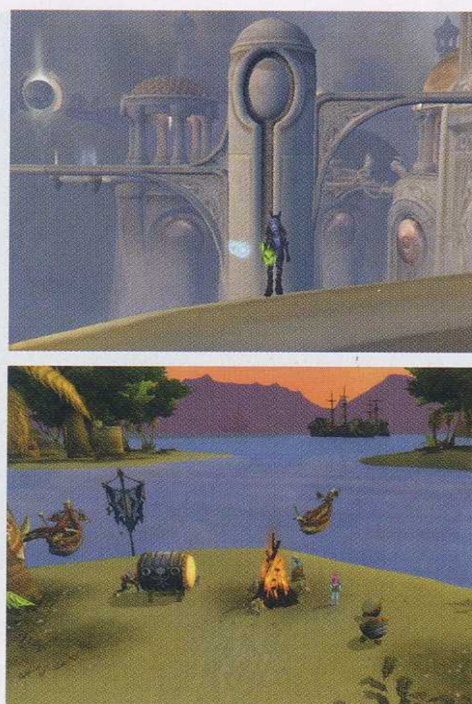
Les mandats s'activent au hasard pour un temps limité.



Il suffit de changer d'arme pour changer de profession.



Un glyphe utilisé est un glyphe appris, simple et efficace.


Le nouveau départ des Trolls ou Koh-Lanta version Blizzard.

World of Warcraft : Cataclysm ■ Blizzard, Perfectionnistes sans Frontières

DERNIÈRE LIGNE DROITE POUR LA BÊTA

Voici maintenant plusieurs mois que la bêta de WoW : Cataclysm accueille les plus acharnés et les plus impatients d'entre nous. Aujourd'hui, la quasi-totalité du contenu nous est accessible. Alors, quoi de neuf ?

S'il y a bien une chose sur laquelle Blizzard met un point d'honneur, c'est sur le confort de ses clien... joueurs. Ainsi, le roi du MMO a implémenté un système qui permettra aux moins patients d'entre eux de jouir de WoW sans avoir au préalable à télécharger 16 Go de données. Aussi incroyable que cela puisse paraître, on pourra profiter de Cataclysm en ne téléchargeant au départ qu'une infime partie de son contenu, ensuite, un peu comme si vous jouiez en streaming, les Mo manquants seront downloadés pendant vos pérégrinations en Azeroth. Le système fonctionne déjà sans souci et permet de lancer le jeu en moins de dix minutes à la première utilisation ! Sinon, les Royaumes de Test ont vu apparaître bien des nouveautés plus terre à terre, comme les nouvelles zones de départ pour nos amis gnomes et trolls à Gnomeregan et sur les îles de l'Écho. Ça n'a l'air de rien dit comme ça, mais c'est toujours un plaisir de se dire que ces deux races, aussi répugnantes soient-elles, disposent désormais d'un background mieux ancré et d'une identité un peu plus affirmée ; car autant dire qu'avec les Worgens et les Gobelins, les rerolls vont pulluler comme les Parisiens dans le métro un jour de grève. Mais faisons fi de ces faiblards (les rerolls hein), et attardons-nous sur un contenu de plus haut niveau.

RÉÉQUILIBRAGE, QUAND TU NOUS TIENS

Depuis peu, un terrible mal s'empare des joueurs de la bêta, un mal qui se traduit par moult larmes et de la rage à forte dose. À l'origine de celui-ci, les innombrables refontes des classes et de leurs talents. Certes, on ne peut pas en vouloir à Blizzard de chercher l'équilibre parfait, mais voir les mécaniques de son personnage changer une à plusieurs fois par mois, même dans une bêta, ça devient déroutant. Du coup, impossible de savoir précisément à quoi s'attendre à ce niveau lors de la commercialisation de Cataclysm. Dans le même registre, on ne sait toujours que très peu de chose sur le nouveau métier secondaire, l'archéologie, si ce n'est que son utilité sera purement cosmétique, comprenez donc qu'il s'agira de trouver ou de créer des objets de la catégorie « kikoo » (montures, fringues...). On sait en revanche que le système de glyphes a été repensé. D'une part, un glyphe appris est désormais un glyphe assimilé, à savoir qu'il sera listé dans l'interface et que l'on pourra l'activer/désactiver sans avoir à le racheter. D'autre part, trois emplacements de glyphes primordiaux, plus puissants que les majeurs, sont ajoutés. Enfin, ce sont les donjons qui nous auront le plus marqués. Les instances de Skywall niveau 82-85 sont de toute beauté, se vident en une demi-heure tout au plus tant les trashmobs se font rares, et nous ne parlerons pas des gros loots disponibles (level 333 !). Au final, voici une extension qui s'annonce de plus en plus prometteuse au niveau du contenu, malgré une uniformisation des classes plus palpable que jamais.

YSESEN



Les images de l'éditeur sont super-jolies. Sur la bêta, pour le moment, ça l'est moins...





Les arènes sont minuscules, pour des combats permanents.

Bloodline Champions ■ Un, deux, trois, fraggé !

FUIS, PETIT NOOBIE, FUIS !

Boostés par le rayonnement de DotA, de nombreux studios se lancent maintenant dans le MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Nouvel exemple avec les Suédois de Stunlock, qui concoctent depuis plusieurs mois un titre destiné aux virtuoses du clic.

Quand vous étiez tout petit, votre truc, c'était d'attraper les mouches en plein vol, avec la langue. Au collège, on vous appelait le « bourdon », le « couguar », ou le « blaireau* ». Et au lycée, vous impressionniez avec votre tour de magie intitulé « un cure-dent dans tes yeux, crevure ! ». Malheureusement pour vous, il faut avouer que dans la vie professionnelle, vous avez dû mettre vos talents en veilleuse. Vous êtes même tombé en dépression, et attendez depuis de nombreuses années un challenge à la mesure de vos capacités surdimensionnées. Bon, remerciez-moi avec des femmes nues et des valises pleines de lingots si vous voulez, j'ai trouvé un remède à tous vos maux. Bloodline Champions que ça s'appelle.

ONE, TWO, DIE !

Comme DotA, Bloodline Champions est un jeu exclusivement PvP, et en ligne. Le concept est basique à souhait : 10 joueurs répartis en 2 équipes, une toute petite arène et une vue isométrique. Le but : se mettre sur la tronche pendant 7 rounds... de 2 minutes (!). La première équipe à 4 rounds remporte la victoire. La mécanique est épurée au possible : pas de creeps, pas de mana, pas de niveau à passer, juste un champion à contrôler, muni de 7 sorts (régis par des cooldown) et d'une barre de vie. Rien non plus qui puisse faire espérer Kracoukas de battre un mec plus fort que lui : pas de coup critique possible et pas de compétences passives disponibles ; un sort qui fait 20 points de dommages fera toujours 20 points de dommages. Le résultat : des sessions nerveuses, courtes, intenses, et même super-agréables à regarder. « Téléport, jump, stun, skill shot dans ta face, rentre à la maison ». Jeu en équipes oblige, il s'agit bien entendu d'utiliser les caractéristiques de chaque classe de personnage (mêlée, distance, soigneur et tank) pour sublimer les capacités du groupe.

DE BELLES PROMESSES

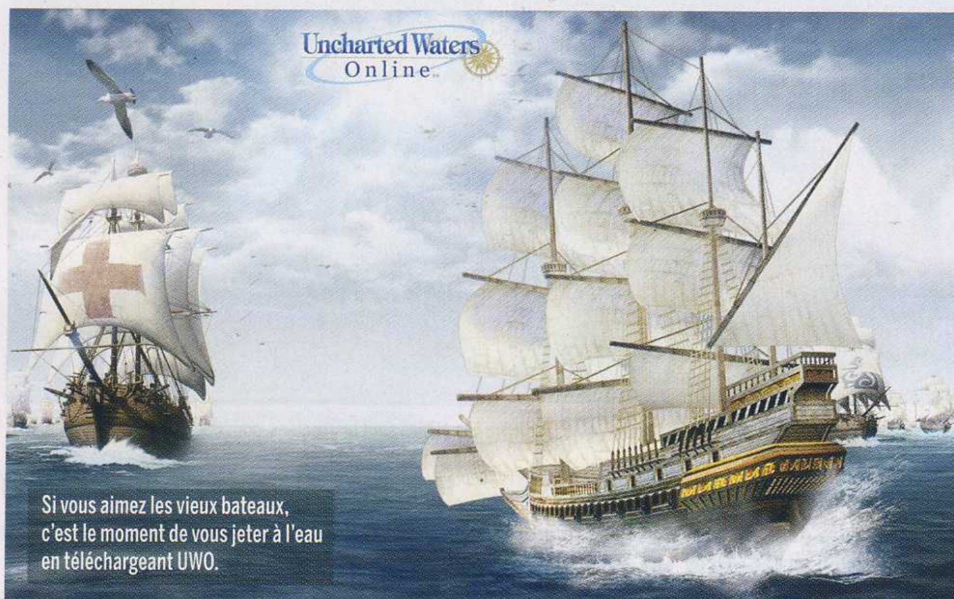
Bloodline Champions se démarque aussi de DotA par ses contrôles. Les déplacements des champions se gèrent au clavier, tout comme les sorts, mais il faut viser avec le pointeur de la souris. Je faisais référence à ça quand je vous disais que c'était un jeu pour PGM. Tout est basé sur le « skill shot » : ici, on ne clique pas sur une cible pour lancer son sort, non, on vise avec le pointeur, on balance sa boule de feu, et on prie pour que le mec bouge pas dans la microseconde qui suit. Le seul gros point noir réside pour le moment dans le niveau de zoom, avec un point de vue presque collé au sol. Du coup, je me suis souvent fait canarder par derrière sans comprendre d'où ça venait. Au niveau des graphismes, avouons aussi que c'est pour le moment laid, à tendance laideron des bois. Les champions sont tout petits et difficilement reconnaissables. Mais, soyons sport, ce n'est qu'une bêta, et le concept reste très accrocheur. On vous conseille donc grandement de tenter votre chance en vous inscrivant sur le site officiel : **www.bloodlinechampions.com**. Si les développeurs n'ont pas encore parlé du modèle économique qui sera adopté, on va en tout cas suivre tout ça avec la plus grande attention.

Sundin

** Précisons ici que ce dernier surnom n'avait aucun rapport avec votre redoutable dextérité, mais faisait plutôt référence à vos ignobles chemises à carreaux style bûcheron canadien des années 70.*

FREE 2 PLAY

Que vous incarniez Lancelot du Lac ou que vous partiez à la conquête du monde à bord d'un vieux rafiot, le leitmotiv c'est : pas de pitié !
Des affrontements PvP à foison, c'est la tendance Free 2 Play du mois ! **PAR CYD**



Si vous aimez les vieux bateaux, c'est le moment de vous jeter à l'eau en téléchargeant UWO.

UNCHARTED WATERS ONLINE

Afin de se démarquer de la concurrence souvent très terre à terre, quelques Free 2 Play partent à la conquête de l'océan en quête de gros poissons ; et par gros poissons, j'entends des joueurs capables de s'investir durant des semaines, voire des années, dans un monde de batailles maritimes et de cités à conquérir, ivres de joie à la simple idée de passer au cash shop. C'est le cas d'Uncharted Waters Online, qui annonce déjà du contenu dédié (entre autres) aux hardcore gamers pour les trois prochaines années. Difficile à vérifier, mais sur le papier, il semble y avoir de quoi s'occuper. Ici, nous sommes en l'an 1453, et pas moins de 75 professions sont proposées. Débuter humble explorateur pour devenir un historien briguant un poste d'archéologue, c'est possible puisque vous pourrez améliorer ou changer de profession au fil des niveaux gagnés. Avec le temps, ce sont une centaine de compétences que vous devrez maîtriser, après quoi le temps sera venu de fabriquer ou d'acheter votre navire pour partir à la conquête du monde et investir ses nombreuses cités neutres. On nous promet également des batailles navales à plus de 200 convives et la possibilité d'obtenir sa propre île. Puis, comme si ce n'était pas suffisant, un système économique poussé sera mis en place. Évidemment, tout ça est encore assez théorique car le jeu sort tout juste de son bêta test ouvert. Pas étonnant donc à ce que nombre de mécanismes d'UWO restent encore obscurs et si, graphiquement, le jeu ne casse pas des briques, sachez que le dépaysement semble déjà au rendez-vous. Donc, pour peu que vous n'ayez pas le mal de mer et que votre pied soit marin, vous pouvez télécharger le client du jeu à cette adresse : **Site : http://global.netmarble.com/uwo/media/gameClient.asp.**



Legendary Champions

Aeria games a dévoilé il y a peu son dernier Free 2 Play en date : Legendary Champions. Un titre un peu particulier puisqu'il vous place au cœur de champs de bataille inspirés de DotA ou même de jeux dédiés au CFT (capture the flag). Tout ça est bien évidemment orienté PvP mais pas seulement puisqu'il est également possible d'organiser des raids de guilde contre des créatures immenses. Ces combats PvE devraient être axés essentiellement sur les stratégies de groupe (bien pensées sous peine d'y passer). Sachez que les classes que vous incarnez, de l'archer au guardian, en passant par l'arcanist, peuvent se transformer en champions. Il s'agit de personnages emblématiques historiques ou tirés de la mythologie, qui possèdent de puissants pouvoirs. Lancelot et Dracula sont déjà de la partie, et l'avatar Derrick ne saurait tarder. Si ça vous tente, une seule adresse. **Site http://legendarychampions.aeriagames.com**



Kabod Online

Quand un MMO tente de s'orienter vers un public plus adulte, ça donne Kabod Online. Outre la possibilité de voir les personnages se dénuder à force d'entailler leur armure sous les coups, le système PvP semble relativement hardcore. Vous pouvez attaquer n'importe quel autre joueur dans le monde et lui voler un objet en cas de victoire. Ceci dit, attention, si vos actes tendent vers le crime, vous serez passible de mise à prix. Bref, Kabod, ça n'est pas de la tisane, et si certains d'entre vous décident d'y jeter un œil, c'est par ici que ça se passe. **Site : www.kabodonline.net.**

MODS

Tandis que Valve prépare en douce un support 100% linux pour ses jeux, **je me demande quand ses développeurs vont nous offrir un nouveau moteur Source** ou au moins, un autre standard mod qu'Half-Life 2 ? Vous bossez les gars ? **PAR LUCKY**



Nightmare House 2

Les nuits de pleine lune, quand un dieu un peu taquin décide de rire au détriment d'un geek innocent, je cauchemarde encore de Nightmare House, mod pas sympathique du tout, où après un banal accident de la route nocturne, vous décidiez bien naïvement de vous engouffrer dans une maison abandonnée et passablement maudite, où les lits avaient cette surprenante manie de sauter dans les airs comme si, ô mon dieu, une force invisible particulièrement mauvaise cherchait à vous offrir un bel infarctus. Eh bien, Nightmare House 2 en reprend le flambeau, en vous traînant dans les couloirs sombrissimes d'un hôpital tout ce qu'il y a de plus festif, où votre lampe de poche vous éclairera à peu près autant qu'une luciole au fin fond de l'espace. En résumé, Nightmare House 2 est un mod à l'ambiance lourde, où les balles sont rares, où le silence pèse et où seul le « chop chop » de votre hache saura vous apporter un peu de réconfort. Un très bon mod solo dans son genre pour les amateurs du moteur Source.

Site : http://nh2.wecreatestuff.com

Tourne sur : Half-Life 2

DÉVELOPPEMENT 100%





Portal Memories

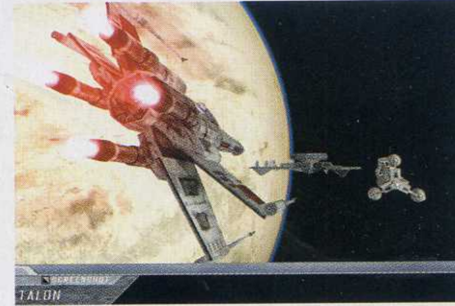
Comme tant d'autres joueurs de par le vaste monde, les premières vidéos de Portal 2 m'ont scotché sur place. J'ai tout adoré jusqu'au moindre détail. Aujourd'hui, je me rappelle même que béat d'admiration j'ai poussé le vice jusqu'à sortir un très sincère : « Woooow, ils ont mis des arbres... C'est génial, ils sont trop beaux ces arbres ! ». Bien entendu, la remarque était parfaitement ridicule. Pourtant, il faut croire que je ne sois pas le seul à tomber en extase devant la luxuriante végétation de cette démo, puisque le second chapitre de Portal Memories (mod sympathique mais au demeurant assez banal du point de vue de ses puzzles) comporte un niveau mêlant jungle et salon cosy au rendu technique absolument bluffant pour un travail individuel. D'ailleurs, à bien y regarder, ce mod fourmille de petites mises en scène d'une classe impériale, ce qui justifie amplement que vous y jetiez un œil. Considérez ça comme un amuse-gueule avant Portal 2 !

Site : www.moddb.com/mods/portal-memories

Tourne sur : Portal

DÉVELOPPEMENT 100%





First Strike

Star Wars serait-il Star Wars sans ses Jedi ? Ceux qui testeront First Strike 1.5 pour Battlefield 2142 auront l'occasion de le découvrir, puisque seuls les rebelles et les troupes de l'Empire s'y affrontent en mode Conquest. Le mod est plutôt bon, pour ce qui est du rythme des combats, des classes, armes et véhicules, mais le level design demande encore pas mal de travail. Un designer dans la salle ?

Site : www.fsmod.com

Tourne sur : Battlefield 2142

DÉVELOPPEMENT 100%

The Darkness

Débordant de skill, vous enchaînez les parties d'Alien Swarm en Insane comme on déguste une douceur saupoudrée de sucre glace ; d'un geste nonchalant et négligé. Alors ruez-vous sur The Darkness, petit mod qui supprime, ou du moins atténue, drastiquement la lumière à quelques pas des lampes. Mort garantie à 100 %, décédé ou remboursé !

Site : www.moddb.com/mods/alien-swarm-the-darkness

Tourne sur : Alien Swarm

DÉVELOPPEMENT 35%



Il faut bien reconnaître que les révélations de Jésus ont eu plus de succès que celles de Gipat.

Allods Online ■ Envoyez-nous des sous… Plein !

UN PATCH POUR TOUS LES FAIRE FUIR

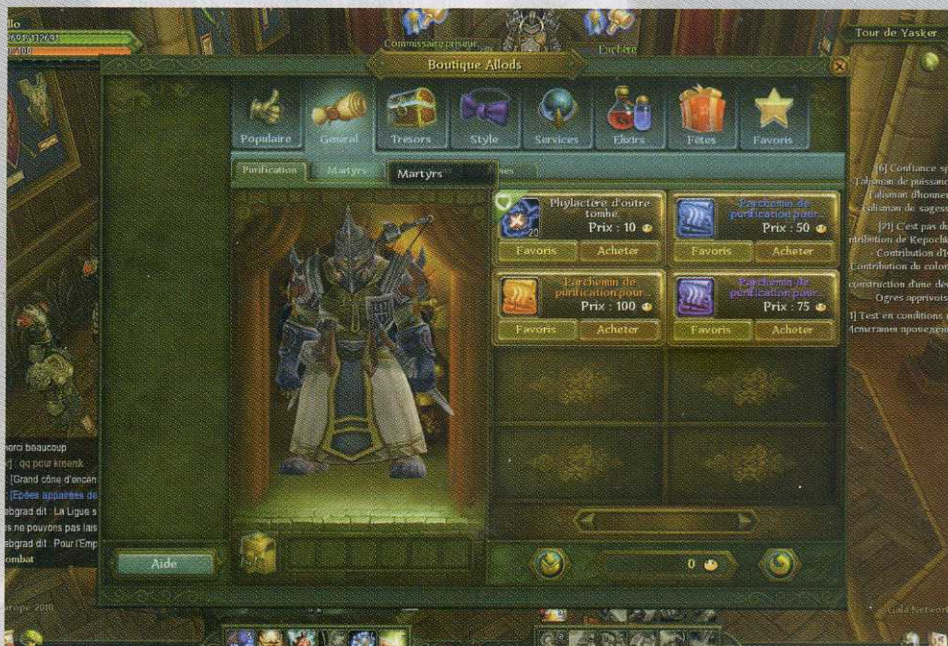
- Kracou ! Kracou ! Raconte-nous une histoire !
- D'accord, vous préférez celle de Toto qui tombe dans la fosse septique, ou celle du free 2 play russe qui a cru qu'il pouvait prendre ses joueurs pour des vaches à lait ?



Cela devait être un jour de fête : l'implantation début juillet de la version 8 d'Allods Online, sobrement sous-titrée « les Révélations de Gipat ». Au programme, une foultitude de nouveautés toutes plus alléchantes les unes que les autres : un continent tout neuf à explorer, des montures, deux niveaux supplémentaires à gravir, et la fin du fameux FOD, ou Fear of Death, cette malédiction lourdingue qui intervenait après la mort, et vous obligeait à dépenser quelques piécettes pour pouvoir roxer de nouveau. Oui, cela devait être un jour de fête… Pourtant, quelques heures seulement après la réouverture des serveurs, la communauté tout entière a ressenti comme une crispation… Que dis-je… Une douleur, même ! Un peu comme si on venait de lui enfoncer une bonne vieille lance à incendie dans le fondement. Sans le savoir, tous venaient d'installer LA mise à jour qui allait transformer ce free 2 play qui fessait mémé en un vilain parcmètre en ligne. Un exemple ? La refonte complète du patronage ! Souvenez-vous : autour du niveau 15, une quête vous permettait d'obtenir la bénédiction de l'une des douze divinités du jeu. Un avantage qui se matérialisait plus tard par un bonus temporaire de points de vie et de mana, pour peu que vous preniez quelques instants pour remplir votre office de bon croyant, à savoir, une prière et un peu d'encens. Dans la mesure où l'encens en question pouvait être récupéré, selon vos moyens, via des quêtes, aux enchères, ou à l'item shop, on avait là un système qui savait se montrer utile, sans être pour autant indispensable au bon déroulement du jeu.

Chronique d'une cupidité ordinaire

Un patch plus tard, les effets dudit patronage ont été largement revus à la hausse, en boostant votre DPS, vos soins, vos compétences, et une caractéristique de votre choix. Fort bien. Comme nous ne sommes pas au pays des Bisounours, ces cadeaux ne viennent en rien s'ajouter à l'existant, mais



Précisons également que les objets en boutique ont maintenant une date d'expiration de 7 jours !



Avant, Allods, c'était ça...



Maintenant, ça ressemble plutôt à ça...



Loooove... Exciting and new... Come aboard...



Les temps sont durs, j'ai dû me contenter d'un poney.



Oui, je passe mes nerfs sur des sangliers ! Et alors ?

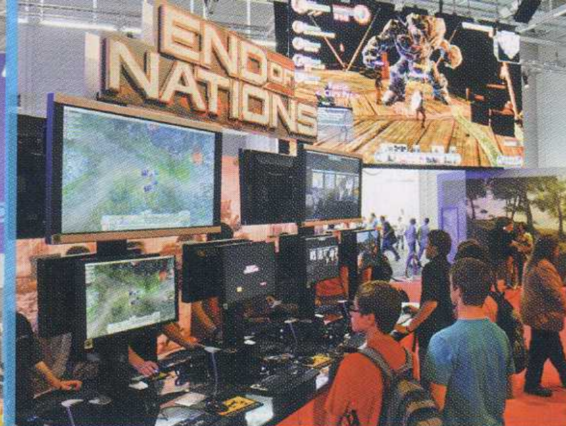
compensent une perte sèche dans chacun des domaines cités. Nous aurions pu croire à un banal tweaking, à un inévitable équilibrage orchestré par les développeurs, mais le piège est plus perfide. Le fameux encens dont dépendent tant de bonus n'est plus disponible en jeu. Pour se le procurer, il faut désormais passer par l'item shop, ou par les enchères, où il est devenu aussi rare que cher. Et voilà tout d'un coup le monde qui découvre avec stupeur que se passer du patronage nouveau devient aussi risqué que de se couvrir de miel pour se jeter dans une arène pleine d'ours. Vous êtes devenu aussi faible qu'une moule et si vous ne passez pas à la caisse, vous le resterez ! Vous avez dit cupide ? Alors attendez la suite, car côté monture, l'addition est toute aussi salée... Outre l'achat de la bête, il est nécessaire de la nourrir, et devinez avec quoi ? Avec des gPotato (la monnaie de la boutique en ligne) sonnants et trébuchants, sous peine de vous retrouver avec une vieille carne usagée. Quant au Fear of Death, c'est un peu la pointe de chantilly sur la dame blanche ! C'est vrai : votre personnage ne risque plus rien au sortir d'une résurrection... Votre matériel, en revanche, il prend cher !

Maledictus maleficarum !!!

En effet, chaque trépas peut provoquer la perte d'un objet, tous les bonus qu'il vous octroyait passant en négatif ! Certes, la punition ne tombe qu'une fois sur dix, mais quand elle survient après une bête chute dans l'astral, et vous ruine un set d'équipements légendaires, l'envie de tuer un proche n'est pas bien loin ! Et, bien entendu, le seul moyen de lever ou d'empêcher cette infamie est, une fois encore, de passer à la caisse ! Un geste visiblement pas du goût de la communauté qui n'a pas tardé à déserter les lieux sans demander son reste. Nezebgrad à 21 h ressemble désormais au désert de Gobi, et l'ambiance si vivante du début est partie en fumée. Alors au-delà du pourquoi (oui, on n'est pas des lapins de six semaines ! Tous ces joueurs sous leurs yeux, qui représentaient autant d'argent potentiel, ça devait les démanger !), c'est le comment qui surprend ! Comment les développeurs ont-ils pu perdre les pédales à ce point et ne pas se rendre compte du cataclysme qu'ils allaient engendrer ? Tout simplement parce que deux mois auparavant, les mêmes modifications avaient été implémentées en Russie, sans susciter le moindre émoi. Deux conceptions différentes du free 2 play, qui ont obligé Astrum Nival à corriger le tir début septembre pour l'Europe et les États-Unis. Outre un petit coup de pouce sur le loot, et quelques aménagements pour faciliter les échanges d'objets de la boutique en jeu, l'effet d'encens est de nouveau disponible pour tous via une quête journalière... Pour tous ? Vraiment ? Comme d'habitude, vous n'avez pas lu les petites lignes de la note de mise à jour écrites en lettres de sang, et qui expliquent que pour les personnages haut niveau (entre 35 à 42), c'est ceinture ! Pas de quête pour le moment ! Le message est clair : vous voulez faire du haut niveau dans Allods, vous devrez mettre la main au portefeuille. Une manière assez inélégante de récompenser des joueurs pourtant parmi les plus assidus. Aaaah, vile cupidité...

KRACOUKAS

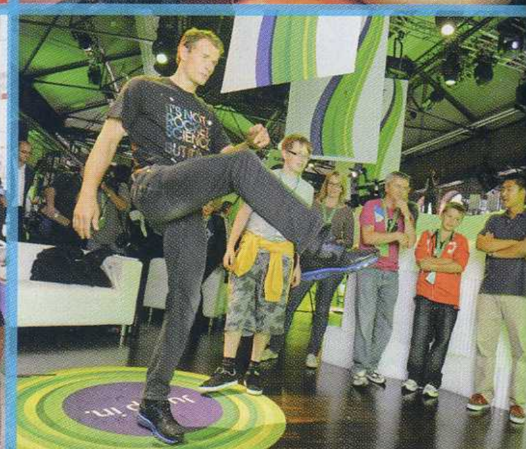












À SAVOIR

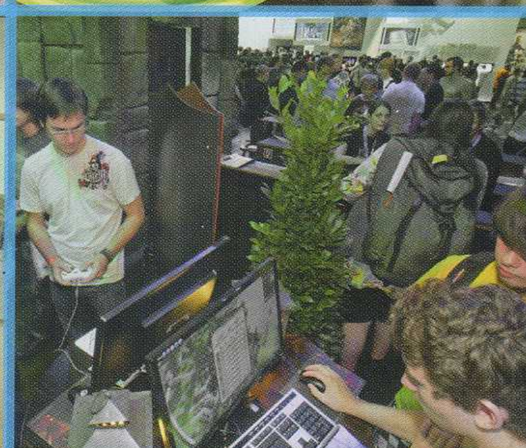
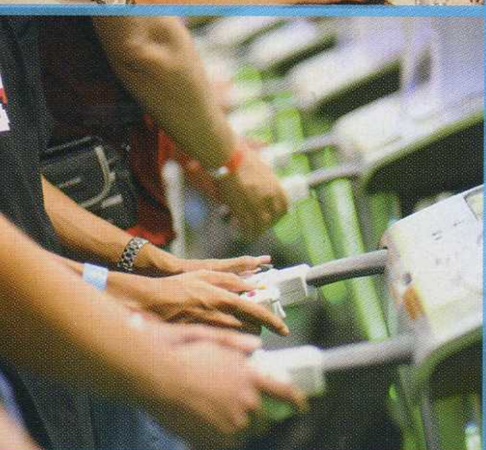
1 **254 000 visiteurs.** Soit un nouveau record d'affluence pour cette Gamescom 2010.

2 **De belles surprises** ont été dévoilées à Cologne, telles que Age of Empires Online ou BioShock Infinite.

3 **Savonfou,** on n'a toujours pas reçu ta carte postale du Vietnam, tu nous as pas oubliés quand même ?

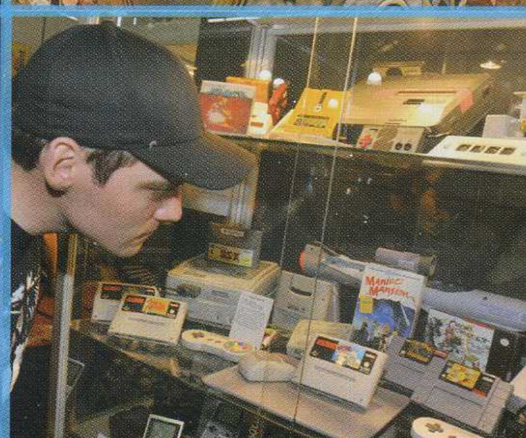








2011, L'ANNÉE DES JOUEURS PC

La Gamescom de Cologne a rendu son verdict, et il est sans appel : **les prochains mois vont être vidéoludiquement délicieux (sauf pour votre copine).** De Guild Wars 2 (auquel nous avons consacré la couv) à Bioshock Infinite, en passant par The Witcher 2. Retour sur tous ces jeux qui nous ont conquis et fait aimer le pays de la Weizenbier.

Comme nous le chantait ce grand philosophe d'Elton John dans The Circle of Life, et contrairement à ce que prétend ce gros menteur de lapin Duracell, rien n'est éternel. Ainsi, de même que l'USB 3.0 a remplacé l'USB 2.0 ou que Groquik s'est fait assassiner par Nestlé pour laisser Quiky jouer les starlettes sur les paquets de Nesquik, la Gamesom 2010 a succédé à la Gamescom 2009. Et si l'an passé, nous vous vantions déjà, à grand renfort de termes ronflants, les mille charmes envoûtants du plus grand des salons européens dédiés au jeu vidéo, cette année il nous faudra redoubler d'efforts. Imaginez le tableau: nous sommes de retour à Cologne, au plein cœur de l'Allemagne, patrie du jeu PC devant l'Éternel (qui lui aussi doit être un menteur du coup), et après un E3 2010 finalement assez terne pour les amateurs de souris, le PC a fait un retour en force et nous en a mis plein les yeux. Comme nous sommes des gens sympathiques, et vu que c'est un peu notre métier, nous allons donc partager avec vous nos coups de cœur de cette GC 2010, et tenter d'entrevoir genre par genre le futur du jeu PC (promis, depuis APB nous avons réparé notre boule de cristal). Alors certes, dans le tas, beaucoup des titres dévoilés sont des suites de grosses licences, mais nom d'un Bavarois boitant en barboteuse, qu'on ne me dise pas que le PC est mort ! Et surtout, qu'on ne me le dise pas dans la fière patrie du point & click et de Marlène Dietrich !

> **« Après un E3 assez terne pour les amateurs de souris, le PC a fait un retour en force. »**

Le FPS Roi

Comme à Los Angeles en juin dernier, le First Person Shooter est le genre qui a impressionné le plus : un paquet de titres, dont plusieurs blockbusters capables de mettre la fessée à mamie ! Avec Rage et Brink, le catalogue Bethesda envoie du lourd. Après une nouvelle présentation, tout le monde s'accorde d'ailleurs à dire que le premier dépote toujours autant, grâce à son graphisme, grâce à son ambiance. Et à son gameplay? Oui et non. Si les phases de shoot qui ont été montrées ont remporté un franc succès dans l'assistance, la (courte) balade en véhicule a fait grincer des dents (conduite trop simple, pas de sensations…). Id a un an tout juste pour revoir sa copie, les connaissant, ça devrait aller. En tout cas, Rage sera pour sûr un des titres marquants de l'année 2011. Jeu essentiellement multi oblige, Brink a un peu moins soulevé les foules. Bethesda avait organisé un event pour la presse, en 8 contre 8. Si le système SMART (Smooth Movement Across Random Terrain) fonctionne à plein tube, on s'attendait à un FPS plus nerveux que ça. En même temps, précisons que le titre se jouait… au pad ! Une hérésie, oui, oui. Faudra qu'on m'explique une énième fois pourquoi un titre qui va essentiellement parler aux communautés PC n'est jamais jouable à la souris pendant son développement… Je suis à deux doigts de péter mon clavier là, alors la suite Jean-Phi. Passons rapidement sur Homefront (rien de bien neuf, sauf que le multi a été confié aux studios Digital Extremes, les auteurs de l'incroyable multi de BioShock 2), sur Crysis 2 (rien de bien neuf non plus) ou sur F.E.A.R. 3 (qui n'a pas convaincu grand monde). En revanche, le Bulletstorm de People Can Fly et Epic, dont on vous avait largement parlé il y a quelques numéros, a encore fait une très bonne impression. Fun, beau, gore, on a hâte de l'essayer sur nos propres machines, et ça devrait être pour bientôt car le jeu est prévu pour février prochain. En réalité, on comptait surtout vous faire un beau reporting sur S.T.A.L.K.E.R. 2, annoncé juste avant la Gamescom. Les développeurs s'étaient alors fendus d'un « A completely new multi-platform technology developed by GSC will make the core of the game » pas vraiment séduisant pour nous autres, avant d'essayer de rassurer tout le monde sur ce que ça impliquera pour la version PC (à savoir, rien, bien entendu). Malheureusement pour nous, à la Gamescom, S.T.A.L.K.E.R. 2 a fait le mort comme on dit. Donc venons-en à l'annonce majeure de cette session 2010, annonce faite là aussi quelques jours avant la grand-messe, à New York, celle de BioShock 3… euh, BioShock : Infinite. J'encourage d'ores et déjà tous ceux qui n'ont pas vu le trailer à le visionner d'urgence. Même si, comme nous, vous n'aviez pas été totalement convaincu par BioShock 2, cette première bande-annonce devrait vous plaire. Faut dire que cette fois, c'est bien Ken Levine aux manettes, et non le studio >>>

>>> 2K Marin. Un gage de qualité, sans aucun doute, autant au niveau de la direction artistique (c'est très coloré, c'est superbe) que des mécaniques de gameplay... Quoique là, on a quand même un doute, car peu de choses ont été montrées (une présentation, certes impressionnante, mais a priori ultra-scriptée). Pour ceux qui étaient en vacances au Vietnam pendant la Gamescom, comme notre cher Savonfou, précisons que BioShock Infinite se déroulera en 1912, dans la ville de Columbia, ville perchée sur les nuages. Un peu comme Rapture, Columbia est le fruit d'un projet démesuré (les Américains qui veulent étaler leur puissance au reste du monde) qui a mal tourné. Vous y incarnerez Booker Dewitt, agent secret, et vous aurez pour mission de libérer une jeune femme emprisonnée depuis son enfance, Elizabeth. Voilà pour le pitch. Pour l'ambiance, ce sera comme à Rapture, du glauque à souhait, avec des rues qui sentent bon la mort et des ennemis qui n'ont rien de Casimir (dédicace). Question gameplay, le principe des plasmides sera toujours d'actu (même si le nom changera certainement). Irrational Games a surtout insisté sur un système de rails aériens grâce auxquels on pourra se déplacer entre les quartiers et sur lesquels on pourra se bastonner. Une bien belle annonce ce BioShock Infinite, dont on espère vous reparler très prochainement. La sortie est pour le moment calée à un horrible 2012, juste avant la fin du monde. « Voir BioShock Infinite et mourir », sympa comme accroche marketing.

L'avis de Yavin

« Ce que je retiens de la Gamescom ? Plein de choses. Primo, les Allemands sont formidables, ils se nourrissent exclusivement de saucisses et de purée, ces gens ont tout compris de la vie. Deuzio, on a eu droit à une présentation de BioShock Infinite qui m'a laissé sur le... enfin, vous voyez, quoi. J'adore l'idée, j'adhère un max, vivement que ça sorte, tiens. Tertio, Adrian Sutil, pilote chez Force India, s'est permis d'humilier tout le monde sur F1 2010 et ça, c'est parce que je n'y étais pas, bien entendu. »

Le RTS dans une bonne dynamique

La tête bien pleine, la mèche vivace et le corps reposé dans ses bottes à clous, le Teuton adore le RTS. Et s'il avait été déçu en 2009, n'ayant que StarCraft II à se mettre sous la dent, le Teuton aura sans aucun doute apprécié cette version 2010. La bouche remplie de bretzels, il aura pu une nouvelle fois tester R.U.S.E. et le monstre de Blizzard, sur lesquels on passera rapidement car déjà testés par nos soins dans le numéro précédent. Si les titres présentés n'ont pas été légion, la Gamescom aura là aussi accouché de deux annonces de taille ! La première, c'est le retour de la série Age of Empires après cinq années de silence, avec un épisode « new-look ». On aime ou on n'aime pas le style cartoon mais tous seront obligés de constater que le graphisme est



Un graphisme cartoon inédit pour le nouveau volet de la série Age of Empires. Nous on trouve ça plutôt pas mal.



AOE Online toujours, où plusieurs des bâtiments des anciens opus seront de la partie.



Les fans vont être ravis, les orcs seront enfin jouables en solo dans Dawn of War II Retribution.



BioShock Infinite, un jeu avec des vieux au regard très triste.

super-soigné. En charge du développement se cachent des anciens d'Ensemble Studios, Tony Goodman en tête, réunis au sein du studio Robot Entertainment. En passant, Jean-Patrick Letroll (le cousin de Michel Langdeput) s'interrogera sur le partenariat entre Robot et Microsoft Games, éditeur de AOEO ; rappelons qu'Ensemble Studios, qui appartenait à Microsoft Games depuis 2001, avait été fermé par le géant américain en 2009. Mais bref, laissons Jean-Michel pester dans son coin pour parler mécaniques de jeu. Bien au-delà de la direction artistique, c'est la dimension en ligne et « persistante » qui caractérisera ce nouvel opus. Chaque joueur possédera une « Capitale persistante », qui ne pourra être attaquée. En réalisant des quêtes (seul ou à plusieurs), le joueur développera son Empire, technologiquement, économiquement, et bien entendu militairement. Le concept des « âges » devrait aussi être de la partie. Seule la Grèce Antique a été dévoilée (sans que l'on sache si c'est un des âges ou si tous les âges se passeront à cette époque). Rien n'a encore été dit en revanche sur le système économique. La rumeur parle d'un Free 2 Play, avec des parties gratuites et des services optionnels. Les inscriptions à la bêta sont ouvertes sur le site officiel du titre **www.ageofempiresonline.com** en attendant une sortie prévue pour le printemps prochain. Seconde annonce, plus prévisible celle-là, une nouvelle extension pour Dawn of War II, intitulé Retribution. La seconde, déjà, après Chaos Rising en mars dernier. Du recyclé et du classique dira un Jean-Patrick Letroll étonnamment poli. Oui, mais du recyclé à la sauce Relic, avec amour et passion lui répondra-t-on. Le studio canadien, que l'on sait à l'écoute de sa communauté, a décidé de >>>

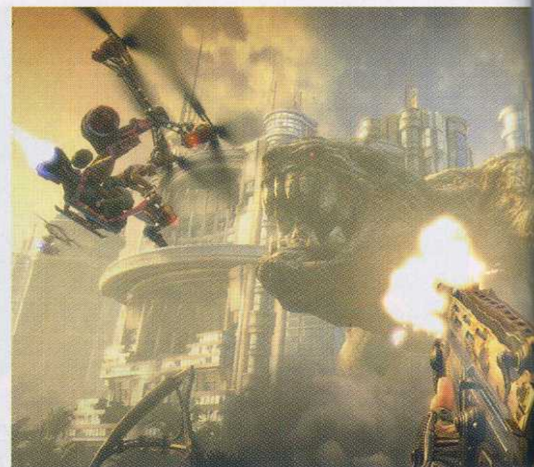

Dead Space 2, un opus qui devrait être beaucoup plus « action » que son aîné.

LES SIMS MEDIEVAL

Combien d'entre vous, ô pauvres âmes en peine, ont-ils vu leur tendre femme s'enfuir chez sa mère en larme après vous avoir jeté un accablant : « Alors ce soir tu vas encore traquer des stupides magiciens sur WoW alors que t'aurais pu m'amener voir Karaté Kid au ciné ? T'es qu'un salaud ! ». Haut les cœurs ! Tandis que toute la Gamescom s'extasiait devant les Witchers ou autres Guild Wars, Electronic Arts tendait une main charitable à tous ces nerds au cœur brisé en annonçant Les Sims Médiéval. Promis, bientôt votre femme cessera de regarder l'héroic fantasy avec condescendance. Elle n'aura d'ailleurs plus le temps de vous conspuer, vu qu'elle occupera ses nuits à chercher quel magicien biclassé Enchanteur/Playboy, pourra lui concocter le philtre d'amour qui rendra le Roi Brian raide dingue de ses yeux de manante, et le poussera à engager tous les ménestrels et montreurs d'ours du royaume pour la convaincre de monter sur le trône d'où elle pourra sans crainte dilapider les impôts des bouseux pour s'acheter des rideaux assortis à sa robe. Avouez que vous avez hâte qu'arrive mars 2011 !




Dungeon Siege 3 nous a visuellement très agréablement surpris...


... Mais un peu moins que Bulletstorm en fait...


Et même encore un peu moins que le terriblissime Rage.

ET AUSSI...

Vous vous en doutez, on ne peut pas parler de tout. D'abord parce que Kracou nous attend depuis 35 minutes pour faire un League of Legends, ensuite parce que certains projets montrés ne nous ont pas fait vibrer, et enfin parce qu'il y a des jeux que nous ne sommes pas arrivés à mettre dans les cases FPS, RPG, RTS... On a par exemple hésité à vous parler plus longuement des jeux d'« action », comme Dead Space 2, Space Marines ou Assassin's Creed Brotherhood. Mais à vrai dire, à titre tout à fait personnel, seul Dead Space 2 nous faisait vraiment envie... Le niveau montré pendant cette Gamescom (dans la gravité 0) nous a néanmoins un poil déçus. Intéressant, très intéressant même, le From Dust d'Eric Chahi (Another World), un étonnant God-like qui sortira en 2011 au prix non moins étonnant d'une quinzaine d'euros. Il s'agira, en tant que dieu, d'aider un petit groupe d'humains à survivre face à Dame Nature. Beau et bien pensé, From Dust est l'OVNI à suivre dans ces prochaines semaines.

>>> faire plaisir à ses joueurs, en leur offrant une nouvelle campagne qu'ils mèneront dans la peau des orcs (notamment, car on devrait pouvoir également jouer une ou plusieurs autres races). En parlant de races, chacun peut déjà donner sa petite idée, il y en aura une toute nouvelle. Savonfou pense que ce sera les nains de jardin du Chaos. Vous pourrez toujours le lapider si l'information ne se vérifie pas. À côté de ça, Relic promet bien évidemment des nouvelles unités pour le multi et des nouvelles cartes (un environnement volcanique notamment.). On attend maintenant d'en savoir plus sur les nouvelles mécaniques liées à Retribution. Sachez enfin que cette extension sera un stand alone, et qu'elle est prévue pour mars 2011. Amen.

Du Hack & Slash sous le signe du 3

Dans le petit monde du jeu Compatible Microsoft Fenêtres©, le hack & slash a souvent fait figure de mouton noir. En effet, si les joueurs l'adulent, les développeurs, quant à eux, ont quelque peu boudé le genre et se sont montrés plutôt avares de jeux ambitieux. Quand certains prétendent que la faute en reviendrait à Blizzard qui a écrasé le marché avec son Diablo II, d'autres préfèrent accuser Toto, célèbre coupable de tous les crimes inexpliqués de notre univers. Quoi qu'il en soit, malgré la présence de Diablo III, les hack & slash ont été nombreux à s'inviter à Cologne. Il faut dire que même si le jeu de la firme californienne a attiré les foules, il semble encore bien loin de sa mise en rayons. Le développeur est revenu sur le salon avec la même démo que l'an passé, et n'a pas daigné donner trop de nouvelles infos sur sa killer app à quelques semaines de la Blizzcon. Toutefois, nous savons que les armes, gemmes et autres enchantements seront conçus par des PNJ et non par le héros, parce que comme le dit Jay Wilson : « Vous devez déjà sauver le monde, vous n'allez pas en plus perdre du temps à apprendre à concevoir des bottes ». Non loin de là, l'éditeur Deep Silver confirmait l'existence d'un projet Sacred 3 malgré la liquidation judiciaire d'Ascaron, studio créateur de la série, et Electronic Arts exhibait fièrement Darkspore, un hack & slash dérivé du Spore de Maxis. Rien de franchement révolutionnaire à l'horizon, si ce n'est que le challenge n'y consistera pas tant à gagner de l'XP que d'y collectionner des héros divers, à la façon d'un Pokémon, pour constituer votre équipe ; évidemment, là, je schématise. Quelques pas plus loin, Obsidian donnait une démonstration bien plus remarquable mais contestable de Dungeon Siege III. Le jeu a beau être magnifique et orienté à fond sur le multi, il n'en reste pas moins taillé sur mesure pour le marché

console qui privilégie les acrobatiques combos à la manette plus que les traditionnelles barres de sorts de ses ancêtres. Cela dit, n'allons pas trop vite en besogne, cette démo n'était qu'une alpha (Protocolade ?), les choses auront le temps de changer d'ici là.

> **« En attendant Diablo III, les amateurs de carnage devront se tourner vers Torchlight II de Runic Games. »**

Dans un proche avenir donc, les amateurs de carnage devront se tourner vers un Torchlight II dans lequel quatre joueurs pourront conjuguer leur force, afin de botter des millions de postérieurs monstrueux. Runic Games nous promet un monde composé de plusieurs cités et des environnements générés aléatoirement dans des styles variés. Alors je sais bien que ce jeu a un petit goût de déjà-vu et qu'il est moins clinquant qu'un Diablo III, mais croyez-nous, il sort au printemps 2011, et il sent d'ores et déjà le Megastar !

Les jeux d'rôles

Franz a quarante ans. Chaque jour que Djizeus fait, il plonge des sardines dans un bac d'huile dans une lamentable usine de banlieue. Il a des dettes, du ventre, des problèmes de boisson, une femme qui le déteste et une fille qui ne lui a plus adressé la parole depuis qu'il lui a avoué qu'il ne pourrait lui offrir une voiture que le jour où il aurait terminé de payer le poney qu'elle a reçu pour ses cinq ans. Mais le soir, cloîtré dans cette petite pièce où son acariâtre épouse l'a congédié, Franz s'invente héros, il sauve treize royaumes à la douzaine et casse du dragon comme il giflerait un enfant. Nous avons croisé ce cher Franz dénichant du RPG à la Gamescom. La démonstration de Dragon Age 2 l'a déçu. Certes son système de narration fragmentée lui a plu (voir notre Joy 233), mais son héros imposé, son gameplay orienté action et le relatif vide de ses décors l'ont laissé perplexe. Le doute ne lui est plus permis : il y a là plus de Baldur's Gate Dark Alliance que de Baldur's Gate pur jus. Pour retrouver le sourire, il aurait bien grappillé un peu d'infos sur Fable >>>

L'avis de Shua

« Chers compatriotes fans de simulateurs de meurtres, soyons francs : en 2010, le monde fabuleux du FPS est devenu bien triste. La plupart d'entre eux ne sont que des suites de suites ou des jeux conçus pour ramasser les miettes laissées par Modern Warfare 2. À la Gamescom, j'ai donc bien ouvert l'œil, à la recherche de celui qui saura me faire frétiller, et je l'ai trouvé, mon prince charmant ! Son nom : Rage, le prochain jeu d'ID Software. Je mise toutes mes billes dessus, en attendant S.T.A.L.K.E.R. 2 ! »



Diablo III, encore une fois une des stars du salon, alors qu'il n'avait pas grand-chose de nouveau à offrir.



Bon, oui, y avait quelques explications sur l'artisanat, mais on voulait une date de sortie, nous ! Quoi ? 2018 ? Sérieux ?



Dragon Age 2, plus consoleux d'accord, mais toujours aussi gore !

Le second The Witcher en action, assez discret peut-être, mais terriblement impressionnant. Le RPG de 2011.

PORTAL 2

Il avait déjà été dévoilé à l'E3 où il avait été sacré meilleur jeu du salon, mais Portal 2 a une fois de plus récolté tous les suffrages à cette Gamescom 2010. Ses niveaux en plein air, ses bots facétieux, son mode multijoueur et ses puzzles immenses à base de portails spatiaux et de gels étranges (pompés à 128% sur The Power of Paint) le confirment dans son statut de killer app. D'ailleurs, de plus en plus de forumeurs confient sur le net leur intention de ne « rien voir de plus que les premiers trailers du jeu pour ménager leur surprise ». C'est dire si le prochain Valve attise la curiosité. Aussi, c'est avec un plaisir non feint que le public allemand de la GC s'est réjoui lorsque le studio a annoncé que son jeu sortirait le 9 février 2011. Faites chauffer les portal gun, GlaDos revient bientôt.



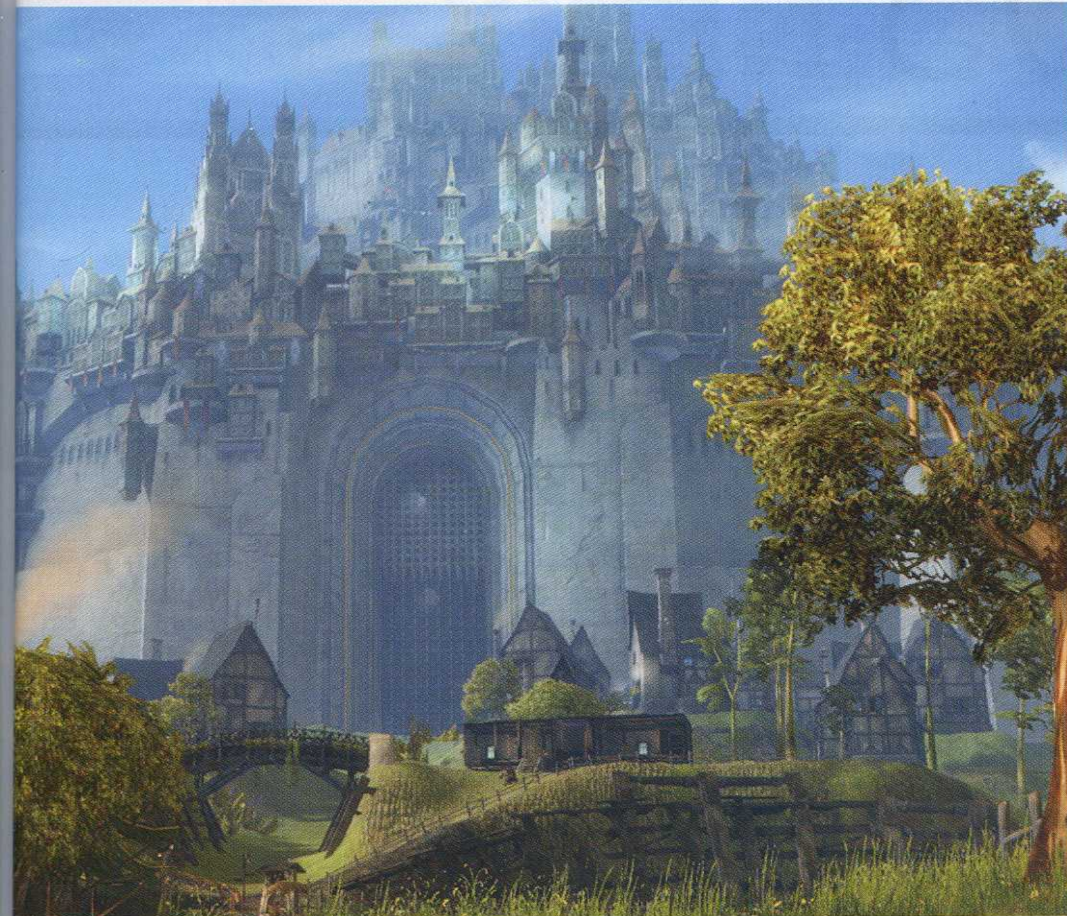
>>> III ou sur le très alléchant Kingdom's of Amalur, mais en vain. Franz trouvait d'ailleurs fort dommage que ce dernier jeu n'ait pas été présent sur le salon, car sur le papier, avec une team composée du lead designer de Morrowind et Oblivion, du créateur du comic Spawn et de l'un des auteurs adulés des Royaumes Oubliés, KoA semble avoir tout ce qu'il faut pour envoyer le bois. En revanche, Franz est ressorti enchanté de la présentation presse de The Witcher 2 à laquelle il s'est invité en douce. Si graphiquement le moteur flambant neuf du jeu n'est guère beaucoup plus impressionnant que l'ancien au niveau du rendu, il relègue la quasi-totalité des temps de chargement au rang de mauvais souvenir. En outre, CD Projekt a mis le paquet sur l'aspect purement Role Play de son RPG solo. Certes, le développeur ne compte pas révolutionner son propre système de jeu, mais espère bien faire les choses en grand avec plus de choix moraux, plus de quêtes à solutions multiples et plus d'embranchements scénaristiques. Et comme si cela ne suffisait pas déjà à faire saliver ce brave Franz, CDP a su rendre ses combats plus dynamiques sans sacrifier l'action au RP... Mais que demande le peuple? Des femmes? Rassurez-vous, Gerald en aura si tout va bien, début 2011, dans ce qui s'annonce comme le gros RPG de l'année. Maintenant, passons aux aveux coupables: Franz a succombé au charme de Hunted the Demon's Forge. Alors, oui le jeu est terriblement bourrin, oui, il est scripté jusqu'aux oreilles, et oui, il a l'air aussi role play que j'ai l'air d'un cosmonaute... Mais que voulez-vous, quand on aime sauver le monde, on ne se refuse jamais un dungeon crawler, surtout quand il a l'air bon et jouable en coop.

Massively Guild Wars Online

Si les joueurs de cette Gamescom se sont jetés sur Cataclysm comme des ours sur du miel, force est de constater qu'il n'y avait rien de neuf à apprendre sur World of Warcraft durant ce salon; même remarque que pour Diablo III, Blizzard garde ses infos pour la Blizzcon 2010. D'ailleurs, s'il s'est murmuré quantité de choses sur les mondes persistants à venir, il y avait bien peu d'infos concrètes à se mettre sous la dent. Ainsi Vigil Games a dévoilé devant une foule

L'avis de Kracoukas

« Ah la Gamescom ! 120 000 mètres carrés de jeux vidéo, 4 400 journalistes, et moi, et moi, et... Ah ben non... Pas moi. Moi, je profitais du doux climat de Levallois-Perret, coincé entre les quatre murs d'une rédaction toute vide. Cela dit, j'ai été ravi d'apprendre que certains s'étaient régalés sur les premières images de Might & Magic Heroes VI ou sur celles de Dragon Age 2... Raaaaavi ! Tiens, je mangerais bien mon écran tellement je suis ravi. »


Guild Wars 2, un autre des gros jeux du salon. Matez-moi les textures sur cet arbre !


Star Wars : The Old Republic, une des séquences de piou-piou.


From Dust, un des projets français les plus séduisants.

peu enthousiaste les sympathiques races jouables côté Imperium de son Warhammer 40k Dark Millenium Online. Ce sera tout pour l'imprononçable et pas très sexy W40kDMO, normal sa venue au monde n'est pas prévue avant l'année de l'apocalypse (du moins si l'on en croit la fiablissime chaîne SciFi). De leur côté, Bioware et Mythic causaient aussi Warhammer, mais pour évoquer le prochain RvR Pack de WarO, une petite extension qui « ferait intervenir le skaven ». D'autres détails devaient filtrer au Baltimore Games Day, mais rien n'a été dit. Sur un autre stand, le même Bioware dévoilait en grande pompe les combats spatiaux de Star Wars The Old Republic, lors d'une démo de jeu très arcade qui « piou-pioutait » dans tous les sens et n'était pas sans rappeler les excellents Rogue Squadron I & II. Mais si le spectacle était au rendez-vous, l'info manquait à l'appel. En fait, pour qui s'intéresse aux mondes persistants, il n'y avait véritablement qu'un stand à ne pas rater : celui de NCsoft. Imothep, le community manager allemand d'Aion, y présentait Assault on Balaurea, mise à jour mieux connue sous le nom d'Aion 2.0, qui battait déjà son plein sur les serveurs tests du jeu. Peu importe, le public a chaleureusement accueilli les instances PvP terrestres, les donjons et raids haut niveau, les familiers de soutien, ou les courants aériens qui permettent de voler rapidement et durant un temps illimité. Depuis des mois, les développeurs d'Aion ne cachent pas leurs ambitions. Ils ont de grands projets pour leur MMO et ont mis en branle d'innombrables modifications gameplay. Et si en tant que tel, Aion 2.0 fourmille déjà d'idées alléchantes, ses maîtres d'œuvre nous ont assuré qu'il « n'était qu'une étape » (nous y reviendrons bientôt) lors d'une présentation remarquable… mais un peu désertée. Il faut dire que même avec des danseuses nues, les développeurs d'Assault on Balaurea auraient eu bien du mal à lutter avec le Guild Wars 2 qui se tenait sur le même stand NCsoft. Des kinder boutonneux aux mamies grabataires, le jeu a fait très grosse impression, à tel point que nous avons décidé de creuser le sujet dans notre dossier du mois : c'est dire ! Ailleurs, nous avons bien aperçu le très enfantin Clone Wars ou le prometteur Rift Planet of Telara, mais tout ce que je pourrais vous en dire paraîtrait bien fade. Restons-en là.

Un salon incontournable

En conclusion, nous retiendrons que cette Gamescom, avec ses 254 000 visiteurs, ses 505 exposants issus de 33 pays, ses 4 400 gens de média, ses annonces de choix (du bon jeu PC), ses milliards de miettes de bretzels sur les tapis, ses poubelles pleines de cannettes de Redbull, ses jeunots de 15 ans aux couleurs de cheveux improbables et ses belles allemandes, a parfaitement comblé nos attentes. À vue de nez, on peut même dire que ce salon aura été plus intéressant que l'E3 (qui, sans la 3DS, n'aurait pas été une grande cuvée). Dans l'absolu, la hiérarchie entre les deux événements semble désormais toute relative ; et pour nous, joueurs PC, on peut même dire que le salon allemand écrase sans problème la modeste expo de l'Oncle Sam. Le fait que des développeurs et éditeurs américains (THQ avec la nouvelle extension de Dawn of War II, Microsoft Games avec Age of Empires Online ou 2K Games avec BioShock Infinite) aient choisi Cologne pour annoncer ou montrer pour la première fois leurs titres est un signe intéressant. On ne va pas s'en plaindre en tout cas, et on vous donne d'ores et déjà rendez-vous pour la session 2011, à Cologne toujours, du 17 au 21 août 2011. Tschüss !

SUNDIN ET LUCKY

L'avis de Deez

« D'une source anonyme proche du dossier, il y avait deux choses à retenir du salon : des saucisses et des boobs. À ça, je voudrais ajouter l'annonce de BioShock : Infinite. Même si je ne suis pas vraiment séduit par l'univers et l'époque choisis, faut bien avouer que la bande-annonce est très alléchante. En tout cas, plus qu'une paire de saucisses. »

MATOS NEWS

Édito

PAR BOBA FETT

De l'urgence d'attendre

Alors que les feuilles d'imposition et celles des platanes de nos villes virevoltent dans une macabre danse automnale, nous rappelant que, décidément, les vacances sont bien finies, voici enfin une bonne nouvelle : votre porte-monnaie peut prolonger ses grasses matinées ! D'ici la fin de l'année, aucun constructeur de CPU ou de GPU ne sortira réellement de produits dignes de dépenser nos brouzoufs chèrement acquis. C'est bien la trêve hivernale qui sonne à nos portes de gamers : l'architecture Sandy Bridge d'Intel, qui lève enfin son voile, et les modèles les plus intéressants de la gamme Radeon HD 6000 ne sont prévus que pour les tout premiers jours de l'année 2011. D'ici là, les constructeurs ont beau s'escrimer en commercialisant des produits surréalistes, comme le Core i7 970 sur lequel nous revenons page suivante – nos configurations ne se sont jamais aussi bien portées, merci pour elles. De nos quad-cores actuels aux Radeon HD 5000, aucun composant ne semble présentement battre de l'aile. Vous pouvez donc sereinement retourner à votre partie de Starcraft II, en attendant cette imminente invasion de zergs.



Décacores, à fond la forme ! Toujours plus haut, toujours plus fort

Intel ne manque pas de cœurs !

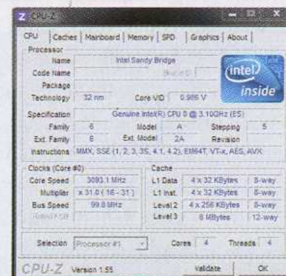
La fin de l'année 2010 risque d'être très chargée du côté d'Intel. Alors que le fondeur de Santa Clara commercialise un nouveau processeur à six cœurs sur lequel nous revenons en détail page suivante, Intel a également annoncé la sortie d'une puce dotée de dix cœurs (soit vingt unités logiques, grâce à l'HyperThreading) pour l'année prochaine ! Épousant l'architecture Westmere-EX, le processeur serait naturellement destiné aux serveurs et viserait à remplacer les actuels Xeon 6500/7500 Beckton (Nehalem-EX) lancés au début de l'année. Et si vous aimez les combats de chiffres, sachez qu'AMD est toujours occupé sur ce segment à développer sa solution à douze cœurs (Opteron « Magny-Cours ») et même à seize cœurs (Interlagos)... à la différence près qu'il s'agit de packages regroupant deux puces de six et huit cœurs respectivement. Mais trêve de chiffres ahurissants : ces petits joujoux ne vont certainement pas faire tressauter nos âmes de gamers, bien plus en émoi face aux nouveaux Sandy Bridge qui se profilent déjà à l'horizon. De premiers tests en ligne du Core i5 2400 ont fait leur apparition : prévu pour le mois de janvier 2011, il s'agit du premier rejeton grand public de cette architecture, dans la lignée des Core i5 650 (150 euros) et 655K (220 euros).

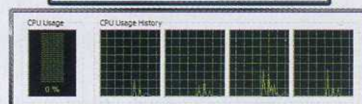
> Le prochain Core i5 2400 accompagne le troisième changement de socket depuis 2008.

Cadencé à 3,1 GHz, ce quad-core étonne d'emblée par ses bonnes performances générales : les premiers tests applicatifs laissent entendre qu'il tutoierait un Core i7 880, même sans activer l'HyperThreading. Mieux encore : la partie graphique serait clairement hissée d'un cran face à la génération actuelle, damant le pion à une Radeon HD 5430 par exemple. Bien entendu, ce n'est pas un atout suffisant pour nous abstenir d'embarquer une « vraie » carte graphique dans nos PC, mais un tel gage de puissance pourrait séduire les amateurs de PC Media Center. Dernier point de détail, qui revêt un aspect bien plus concret dès lors que ce CPU pointe le bout de ses cores : Intel a tout de même le culot d'entamer son troisième changement de socket depuis 2008. Après le LGA 1366 des Core i7 Nehalem Core i7 et le LGA 1156 des Lynnfield et Clarkdale, c'est donc au tour du LGA 1155 d'apparaître pour soutenir une telle gamme de CPU. De quoi donner mal au core !

Site : www.intel.com







Paul Otellini, PDG d'Intel, a le core qui palpite à l'approche des premiers résultats de sa gamme Sandy Bridge.



ACTUALITÉS 98
Processeur à dix cœurs Intel et AMD, retour sur l'architecture Sandy Bridge, et la prochaine famille des Radeon HD 6000.



TESTS 100
Le Core i7 970, le sextuple-cœurs d'Intel, Antec DF-85 un boîtier gaming et l'Enyo d'OCZ, un SSD externe dans un boîtier USB 3.0.



PRATIQUE 102
Mettez à jour le bios de votre carte mère sans prendre aucun risque de tuer votre PC.



Les premières Radeon HD 6000 débarquent ■ Ne l'appelez plus ATI

La famille Southern Islands se dévoile

À en juger par l'éternelle rivalité entre Nvidia et AMD, un nouvel adage s'impose : rien ne vient à point, courir sert à tout ! Alors que l'on se remet à peine de leur lutte sans merci du côté des solutions DirectX11 et que Nvidia décline à l'envi son Fermi en annonçant une GeForce GTX 450, AMD est bien décidé à renouer avec son appétit gargantuesque et la longueur d'avance qu'il avait contractée à la fin de l'année dernière. Le géant de Sunnyvale a en effet annoncé la sortie, dès le mois de novembre, de ses premières Radeon HD 6000. Seuls de minces détails ont filtré pour l'heure et on sait tout juste que les puces seront gravées en 40 nm et non 32 nm comme prévu à l'origine. Trois grandes familles de GPU devraient ainsi débouler au pas de course. Le GPU Caicos remplacerait au pied levé la génération Cedar des Radeon HD 5450, le Cayman constitue le contrepoint du Cypress (Radeon HD 5800) et l'Antilles présente le nec plus ultra prévu pour le début de l'année prochaine. Au passage, AMD se débarrasse définitivement du nom de la succursale canadienne qu'il avait rachetée : ATI, c'est fini. **Site : www.amd.com**

SHOPPING

Corsair va nous faire casquer



Réjouissons-nous par avance de ces petits gags qui risquent de se tenir en boutique lorsqu'un client demandera au revendeur un casque « Corsair HS ». Non, le spécialiste des solutions de mémoire ne commercialise pas des casques audio jetés au rebut : sa solution promet au contraire un grand luxe... à condition d'aimer les modèles USB purs. Le HS embarque en effet un mini-contrôleur audio qui permet aux joueurs de profiter d'un son cristallin sans embarquer une carte son dans leur PC pour autant. Le tarif ? 95 euros tout de même.

BRÈVES

Le ridicule ne tue pas chez XFX



Vous êtes à la recherche d'un monstre de puissance du côté des cartes graphiques et vous ne faites pas les choses à moitié ? XFX a pensé à vous avec sa Radeon HD 5970 Black Edition hyper customisée, révélée dans un packaging... en forme de fusil d'assaut. Au programme, 4 Go de GDDR5 et des fréquences poussées à 850 MHz (contre 725 MHz pour le modèle d'origine), le tout pour 1 000 euros.

L'idée lumineuse de Mad Catz



Probablement inspiré par le concept Ambilight de Philips, Mad Catz s'apprête à commercialiser une série de systèmes de lumière intelligents composés de deux spots qui s'illuminent au gré de l'action de nos jeux vidéo. De quoi vibrer dans le noir à la douce lumière bleutée des Protoss. Baptisé Cyborg Gaming Lights, ce système devrait apparaître début 2011 pour un prix encore inconnu.

Starcraft II jusqu'au bout des doigts !

Vous soignez vos stats sur **Battle.net** et vous avez réussi tous les hauts faits les doigts dans le nez ? Vous avez bien mérité un périphérique à la hauteur du grand jeu qui anime vos nuits : le constructeur Razer commercialise pour 79 euros une souris grand luxe estampillée Starcraft II. Baptisée Spectre, elle se distingue surtout par ses coloris qui changent en fonction de l'action du jeu.

Deux processeurs à six cœurs sont au catalogue d'AMD !



Constructeur Intel
Cores/Threads 6/12
Fréquence de base 3,2 GHz
Fréquence max 3,46 GHz
Gravure 32 nm
Cache L3 12 Mo
TDP 130 W
Socket LGA 1366
Contrôleur mémoire DDR3-800/1066
Site www.intel.com
Prix 889 €

EN RÉSUMÉ

Si le Core i7 970 présente des performances ébouriffantes, son achat paraît démesuré pour un usage commun, d'autant plus qu'Intel annonce lui-même la fin prochaine du socket LGA 1366.

PLUS
- Des performances extrêmes
- Le nouveau ventirad d'origine
- Une boite pour rendre jaloux les amis !

MOINS
- Soyons bégueules : il présente un OC plus restreint que le 980X
- Gourmand en énergie

VERDICT 14/20

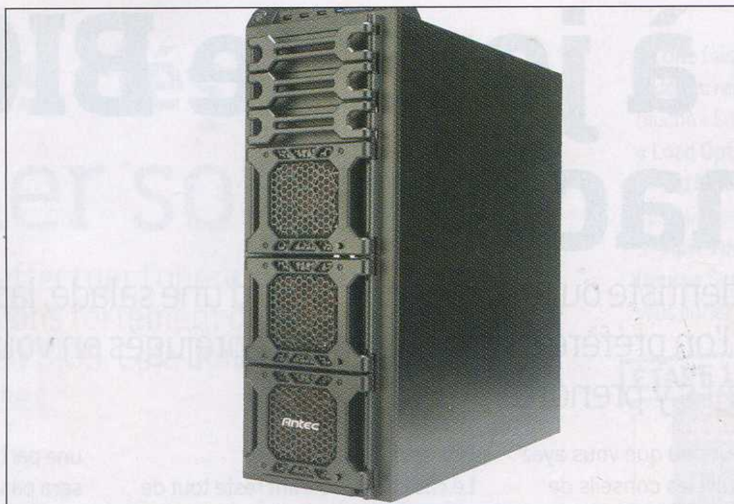
Intel Core i7 970 ■ Stop ou en core ?

Démesuré, il fait mal au cœur

Alors que son Core i7 980X caracole toujours en tête des benchmarks, Intel semblait frustré à l'idée de ne présenter qu'un seul processeur à six cœurs à son catalogue, là où son concurrent direct commercialise deux références (Phenom II X6 1090T et 1055T). Nous promettant rapidement une déclinaison plus abordable de son modèle extrême (vendu à près de 1 000 euros, rappelons-le !), le fondeur de Santa Clara tient son engagement en cette rentrée : son Core i7 970 devient officiellement son second CPU sextuple-cœurs, empruntant des caractéristiques très proches de son auguste prédécesseur. Au programme : une architecture Gulftown, avec un processeur gravé en 32 nm et épousant le socket LGA 1366, pour une fréquence de base de 3,2 GHz. Seule véritable différence avec le Core i7 980X, la vitesse du lien QPI est limitée à 4,8 GT/s contre 6,4 GT/s pour le modèle extrême – une broutille en regard des performances très proches que tutoient ces deux modèles. À ce titre, on crève bien le plafond comme attendu : l'Hyper-Threading et les douze cœurs logiques qu'il offre supplantent largement les processeurs à six cœurs d'AMD, que ce soit dans le domaine applicatif ou dans les (rares) jeux vidéo réellement optimisés pour un traitement multicœur. Mais voilà : Intel ne doit pas disposer de notre porte-monnaie lorsqu'il évoque une solution « plus abordable », son nouveau monstre étant proposé à 889 euros ! Dès lors, l'achat du Core i7 970 paraît totalement impensable en regard des solutions au rapport prix/ performances nettement plus avantageux qui pullulent sur le marché.

> « Puissant mais inabordable, le Core i7 970 est une fois encore une pure vitrine technologique. »

Constructeur Antec
Modèle DF-85
Châssis Acier
Ventilation 6x120 mm + 2x140 mm
Baies externes 3x5''1/4 + 1x2''1/2
Baies internes 9x3''1.2 + 4x3''½ Fleet-Swap
Poids 11 kg
Dimensions 596x505x213 mm
Site www.antec.com
Prix 182 euros



EN RÉSUMÉ

Bénéficiant d'une finition extrême, notamment au niveau de l'accessibilité des baies et de la ventilation, le DF-85 constitue une solution haut de gamme… à un prix très élevé.

PLUS
- La qualité de la finition
- La ventilation modulaire
- Les larges possibilités de configuration

MOINS
- Le prix élevé
- Très bruyant à plein régime
- Des dimensions hors-normes

VERDICT 15/20

Antec DF-85 ■ Boîtier hors-norme pour grosses configurations

Un pavillon noir flotte sur nos PC

Le nouveau boîtier haut de gamme d'Antec pour gamers débarque en boutique et ne fait pas dans la dentelle : avec ses dimensions extrêmes, ses multiples excroissances et ses huit emplacements pour ventilateurs, il ne passe pas inaperçu. On apprécie à ce titre l'extrême ventilation, idéale pour un CPU ou GPU overclockés, le câble management général, l'accès rapide aux filtres à air et au ventirad et le port USB 3.0 en façade. Mais à plein régime, les ventilateurs TwoCool dégagent un bruit assourdissant !

Constructeur OCZ
Type SSD
Format 2,5''
Interface USB 3.0
Capacité 128 Go
Dimensions 120x56x10 mm
Poids 880 grammes
Site web www.ocztechnology.com
Prix 360 euros



EN RÉSUMÉ

Il est performant et innovant : l'Enyo d'OCZ combine en effet toutes les qualités. Malheureusement, il est vraiment dommage qu'il soit encore si onéreux !

PLUS
- Performances en lecture/écriture
- Design du boîtier externe
- Compact et élégant

MOINS
- Le prix élevé
- Câble USB propriétaire à ne pas oublier !
- Stockage forcément limité

VERDICT 16/20

OCZ Enyo 128 Go ■ Un SSD externe en USB 3.0

SSD + USB 3, association de bienfaiteurs

Alors qu'Intel et AMD ne semblent toujours pas enclins à s'intéresser à l'USB 3.0, les constructeurs n'y voient pas d'ombrage et déclinent des concepts intéressants autour de cette norme. Preuve en est ce SSD externe signé OCZ, l'un des spécialistes réputés du genre, bâti autour d'un contrôleur Indilinx Barefoot. Si le prix reste évidemment élevé, les performances sont excellentes : respectivement 270 Mo/s et 180 Mo/s en lecture et écriture séquentielles ! Vite, on a hâte que ce type de solution se démocratise.

UTILITAIRES

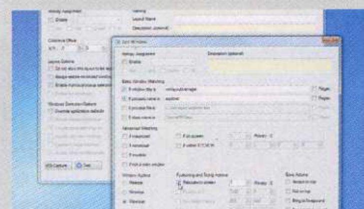
Folder Size

Même si votre boîtier abrite une batterie de disques durs de 2 To, on se retrouve vite à court d'espace ! Dès lors, les intenses phases de nettoyage deviennent pénibles et il est difficile de repérer les goulets significatifs parmi des milliers de dossiers. Avec Folder Size, visualisez ces dossiers au premier coup d'œil ! **Site :** http://tinyurl.com/foldersize



WiLMa

Vous avez un avis bien tranché sur la disposition des fenêtres de Windows 7 et vous consacrez de longues minutes à la réorganisation de votre Bureau à peine la session ouverte ? Grâce à cet utilitaire gratuit, vous enregistrez une fois pour toutes la disposition et les dimensions des fenêtres de l'explorateur ou de votre navigateur web. Pratique ! **Site :** http://tinyurl.com/wilmawin7



Tag&Rename

La récente sortie des nouveaux iPod Touch et Nano n'arrange nullement la donne : si vous organisez votre audiothèque à travers iTunes, vous devez vous montrer minutieux dans le nom de vos pistes et des artistes, pour améliorer leur parcours sur votre mobile. Une tâche fastidieuse mais désormais rapide grâce à cet utilitaire de renommage automatique. **Site :** http://tinyurl.com/tagetrename



Mettre à jour le BIOS de sa machine

Tel un rendez-vous chez le dentiste ou un repas constitué d'une salade, la mise à jour du BIOS est quelque chose que l'on préfère éviter. Cassons les préjugés en vous expliquant pourquoi, quand, et comment s'y prendre.

DURÉE
30 minutes
NIVEAU
✓ Intermédiaire
MATÉRIEL
✓ CD original
✓ Manuel
✓ Clef USB

Pour peu que vous ayez suivi les conseils de notre Top Hard, vous disposez d'une machine avec une carte mère de marque. Si l'on insiste sur ce détail, ce n'est pas juste pour faire plaisir aux marques taiwanaises. Quand vous achetez un PC tout assemblé, vous vous retrouvez avec un modèle de carte inconnu pour lequel il sera difficile d'obtenir des mises à jour de pilotes ou de BIOS. Les cartes de marques sont, elles, suivies par les (bons) constructeurs sur le long terme. Reste la question principale : à quoi bon mettre à jour son BIOS ? La théorie veut que si tout marche, il ne faut toucher à rien, bien entendu. Cependant, la mise à jour de BIOS peut être impérative lorsque l'on ajoute du nouveau matériel ou que l'on change de système d'exploitation. Un exemple typique concerne le passage de Windows XP à Windows 7, en mettant à jour le BIOS de votre carte mère, vous vous assurez que tous vos périphériques soient reconnus. Sur certaines cartes mères, un BIOS ancien peut tout simplement faire planter l'installation.

Mises à jour utiles

Le cas le plus courant reste tout de même le changement de matériel. De nos jours il y a deux moments où il est impératif de changer de BIOS. Le premier est le changement de modèle de processeur. Selon toute vraisemblance, votre nouveau processeur n'existait pas à l'époque où vous aviez acheté votre carte. Ce n'est pas parce que le socket est identique que votre carte mère est immédiatement compatible. Et là, attention, il est impératif de faire la mise à jour avant d'installer le nouveau processeur, sous peine de ne pas pouvoir booter avec le nouveau. Le second cas concerne l'ajout de disques durs de grande capacité. Aujourd'hui, les BIOS arrivent à leur limite théorique avec les disques de 2 To. Pour pouvoir supporter de tels disques, les constructeurs de cartes mères mettent au point des solutions au cas par cas qui sont contenues dans les nouveaux BIOS. Si vous ne faites pas la mise à jour, une partie de l'espace du disque ne sera pas accessible.

> « Si une coupure de courant survenait pendant l'opération votre machine est capable de rebooter. »

Mais j'ai peur !

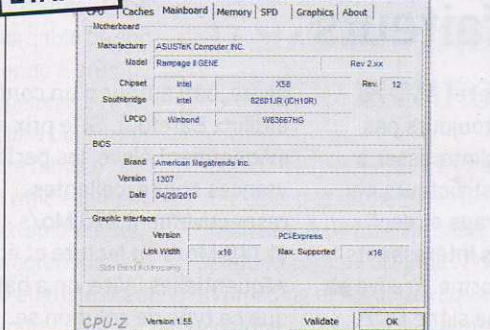
Reste que dans l'esprit de beaucoup de monde, mettre à jour son BIOS est une opération risquée. Certes, mais autant dire qu'il faudrait vraiment que vous n'ayez pas de chances. Pour se prémunir des risques (et limiter les retours SAV), les cartes mères modernes disposent de multiples moyens de récupérer la main. D'abord, la mise à jour se fait directement dans le BIOS, à partir d'une clef USB ou en plaçant le fichier du BIOS sur votre disque dur. Ensuite, même si une coupure de courant survenait pendant l'opération (vous avez la poisse, vous savez...), votre machine est capable de rebooter 9 fois sur 10. Le CD original de pilotes fourni avec votre carte mère peut servir à réamorcer votre machine. La procédure – qui varie selon la marque – est détaillée dans le manuel (téléchargeable en ligne pour celles que l'on recommande). Si vraiment vous ne vous en sortez pas, comme toujours, votre assembleur local pourra vous aider.

C_WIZ

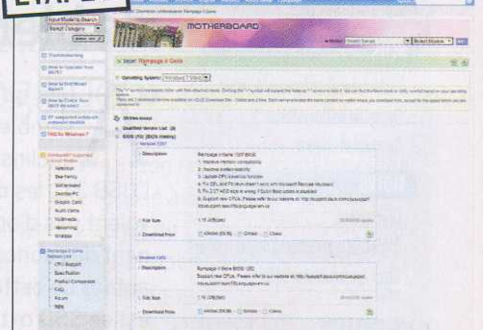
PAS À PAS

1/ Identifiez d'abord le modèle de votre carte mère. Si vous avez perdu la boîte, l'indispensable CPU-Z vous le donnera. Notez également la révision (Rev). **2/ Téléchargez le dernier BIOS sur le site du constructeur de votre carte mère.** La révision doit correspondre. **3/ Ouvrez l'archive et sauvez le fichier du BIOS** (.bin, .rom, etc) à la racine de votre disque dur principal, et/ou une clef USB. **4/ Redémarrez votre machine et ouvrez l'utilitaire de flashage** (pressez la touche « Fin » chez Gigabyte, F8 chez Asus).

ÉTAPE 1



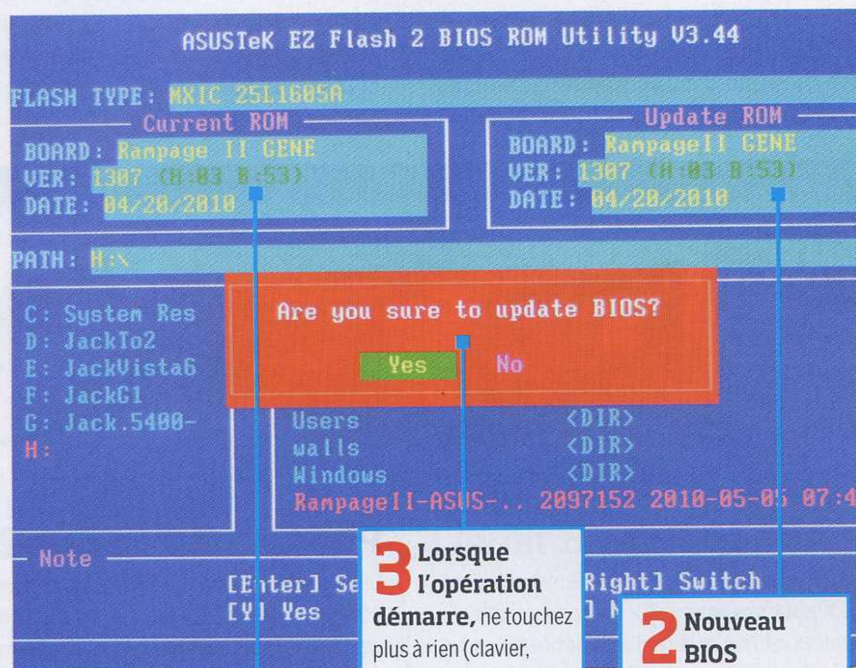
ÉTAPE 2



3 points clés

Flasher son BIOS

S'il est possible d'effectuer l'opération sous Windows, nous vous conseillons fortement de le faire directement via les utilitaires du BIOS. Cela limite grandement les éventuels problèmes.



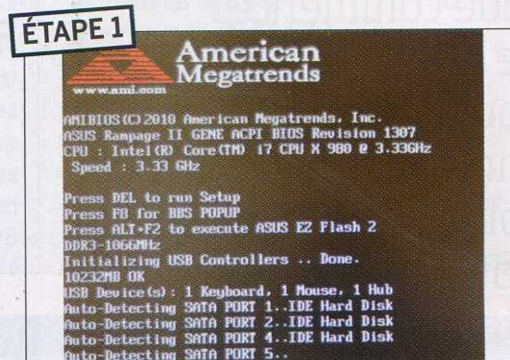
1 Version précédente Vérifiez que le nom correspond. La version et sa date doivent logiquement être anciennes.

3 Lorsque l'opération démarre, ne touchez plus à rien (clavier, souris, etc.) et laissez l'opération se dérouler. Cela prend une minute.

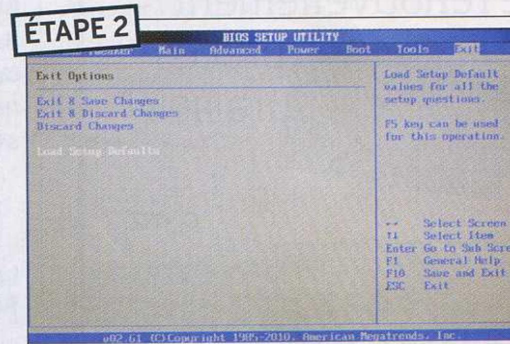
2 Nouveau BIOS La version que vous allez flasher (après avoir sélectionné le fichier préalablement sauvé) doit correspondre. Si le nom ne correspond pas, ne flashez pas !

1/ Une fois l'opération terminée, la machine va redémarrer. Rentrez dans le BIOS en appuyant sur la touche « Suppr ». **2/ Dans le menu, choisissez l'option « Load Optimal BIOS settings » (Gigabyte) ou « Load Setup Defaults » (Asus).** Validez et sauvez, cette opération est impérative pour éviter tout bug.
3/ Après un reboot, rentrez de nouveau dans le BIOS. (touche Suppr) et changez les éventuels réglages dont vous auriez besoin (voir paragraphe en dessous).

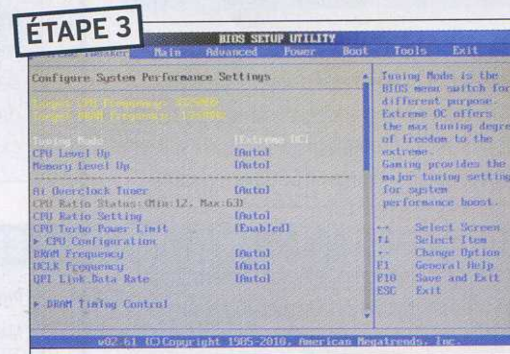
ÉTAPE 1



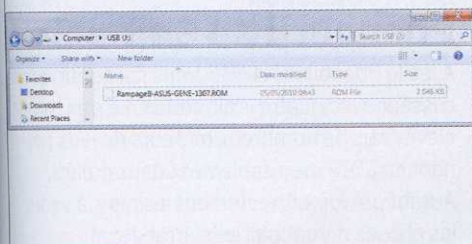
ÉTAPE 2



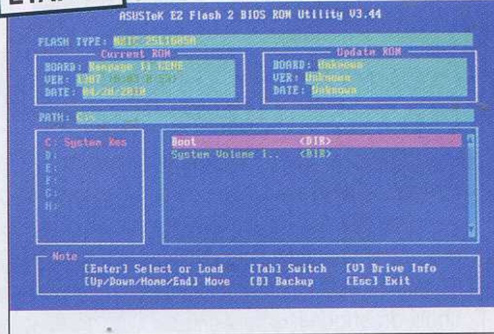
ÉTAPE 3



ÉTAPE 3



ÉTAPE 4



À RETENIR

Étant donné qu'il est nécessaire de réinitialiser les réglages du BIOS, il est important de noter certains réglages. Le plus important est le mode du contrôleur de disque dur. Si vous réinstallez Windows, assurez-vous après le reboot de le régler en « AHCI » avant d'installer Windows 7. Si vous comptez réutiliser votre Windows, notez bien le mode que vous aviez (certainement IDE) et assurez-vous de remettre le même mode après le flashage du BIOS, sous peine d'avoir un écran bleu au redémarrage de Windows. Enfin lors d'une réinstallation de Windows 7, vous sélectionnerez Oui pour l'option « PnP OS ». L'installation sera plus rapide.

TOP HARD

La glorieuse incertitude commence ! De quoi parlons-nous ? De ce moment ennuyeux où l'on doit vous conseiller d'attendre un peu avant d'acheter. Le renouvellement de la gamme processeur d'Intel aura lieu trois mois...

C_WIZ

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME
Il y a beaucoup de moyens de mal dépenser son argent en informatique. On va essayer de vous mettre sur la bonne piste en misant sur les choses utiles comme un SSD performant.

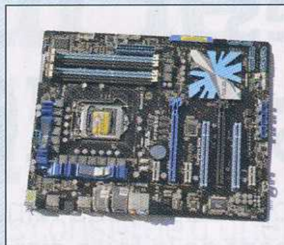
MILIEU DE GAMME
La carte graphique sera l'élément déterminant pour cette configuration. On recherche un excellent rapport qualité prix pour voir venir tranquillement l'année 2011.

ENTRÉE DE GAMME
Cette machine d'entrée de gamme vous permet de jouer confortablement pour un prix modique. Il y a deux ou trois années de cela, c'était impossible pour ce prix.

LES PRIX
Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

HAUT DE GAMME

Prix Environ 135 €
Marque Asus
Chipset P55
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P7P55D-E
Un léger rajout de lettre pour passer à la seconde génération de carte mère P55 d'Asus qui inclut Serial ATA 3.0 et USB 3.0. Cela nous en coûtera 15 euros de plus mais pourquoi se priver ? Gardez à l'esprit que les futurs Sandy Bridge nécessiteront une nouvelle carte mère.

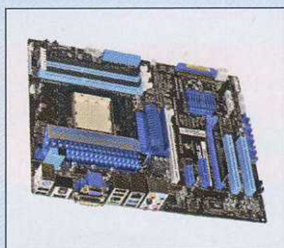
Prix Environ 290 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 2.93 GHz
Site www.intel.com



LE PROCESSEUR
Core i7 870
L'arrivée des Sandy Bridge d'Intel pour la fin de l'année va chambouler pas mal de choses. Il est prudent d'attendre si vous le pouvez. Ou si vous êtes fans de l'overclocking et que l'idée de devoir acheter un processeur d'une série spécifique pour avoir le droit de le faire vous ennuie...

MILIEU DE GAMME

Prix Environ 150 €
Marque Asus
Chipset 890 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M4A89TD Pro
Nous restons sur une carte mère avec chipset 890 FX pour ses lignes PCI Express supplémentaires, et l'on profite d'une petite baisse de prix. Comme toujours, Gigabyte propose des alternatives de grande qualité comme par exemple la G1-890FX1-UD5.

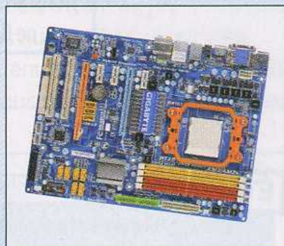
Prix Environ 180 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR
Phenom II X4 965 BE
La plateforme AMD ne bougera pas avant mi-2011, le constructeur lancera l'année prochaine ses puces Bulldozer qui seront les premières vraies nouveautés architecturales depuis l'Athlon 64 ! Rien que ça. En attendant, le 965 BE est un excellent investissement.

ENTRÉE DE GAMME

Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE
MA785G-UD3H
Le 785G est ancien, son chipset graphique intégré désuet, mais nous ne l'utiliserons pas. La carte dispose de l'essentiel pour un prix modique, c'est tout ce que l'on recherche. Quand on a un budget serré, il faut faire des choix drastiques.

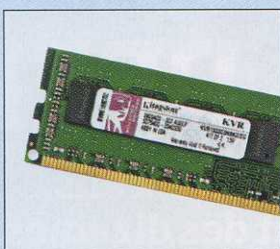
Prix Environ 145 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.0 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR
Phenom II X4 945
Avec le Phenom II X4 945, vous gardez un processeur avec quatre vrais cœurs. Le prix est élevé mais de nombreux moteurs de jeux peinent en 2010 avec seulement deux cœurs. Autant prévoir correctement les mois à venir, les choses n'iront pas en s'arrangeant.

BUDGET 1090 €

Prix Environ 90 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Mais qu'est-ce qui nous arrive ? Encore 10 euros de baisse de prix sur la mémoire, après des mois de hausse ? Réjouissons-nous, s'il n'est pas forcément bon d'acheter des processeurs aujourd'hui, au moins pour la mémoire, rien ne vous empêche d'investir.

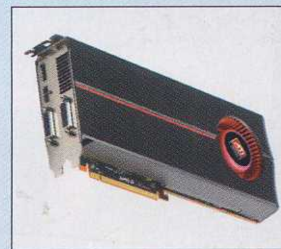
Prix Environ 210 €
Marque Intel
Taille 80 Go
Type Mémoire flash
Site www.intel.com



LE DISQUE DUR
X25 - M 80 Go

Là encore, une nouvelle version est attendue dans les tout prochains jours. La nouvelle gamme doublera la capacité. Pour ce qui est des performances, on attend d'en savoir plus. Patientez si vous le pouvez, et prévoyez une éventuelle pénurie au lancement.

Prix Environ 370 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

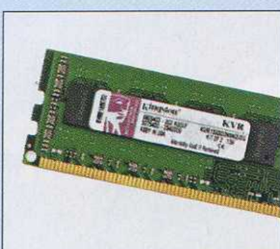


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5870

Bien qu'un peu chère, la Radeon HD 5870 reste notre carte de prédilection sur le haut de gamme. Les prix commencent d'ailleurs petit à petit à se tasser avec des coups d'éclat de certaines marques sous les 330 euros ! Faites marcher la concurrence, surtout en ligne.

BUDGET 770 €

Prix Environ 90 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Kingston n'est pas le seul à proposer de la mémoire de qualité à bas prix. Tout dépend de ce que vous propose votre revendeur, assurez-vous cependant que la mémoire est bien certifiée pour fonctionner avec une tension de 1.5 volt. Sinon, on vous fait payer le droit d'overclocker.

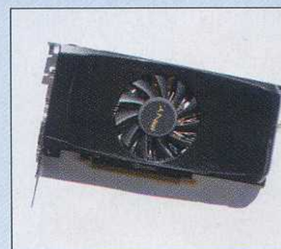
Prix Environ 90 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Black

En plus de ses performances, le Caviar Black se distingue par des retours en magasin très faibles. Si l'on ne peut pas toujours prédire les pannes, Western Digital semble avoir réussi à les réduire. Pour ceux qui préfèrent le silence aux performances brutes, regardez le modèle Green.

Prix Environ 230 €
Marque Nvidia
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.nvidia.com

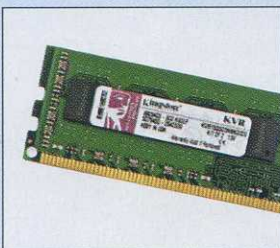


LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 460 1 Go

Nvidia propose avec sa GTX 460 une carte très performante et disposant d'un bon rapport qualité prix. Attention à ne pas mélanger les modèles 768 Mo et 1 Go. Outre la différence de quantité de mémoire, les performances ne sont pas égales entre les deux modèles.

BUDGET 505 €

Prix Environ 90 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Nous rappellerons que pour toutes nos configurations, nous vous conseillons impérativement d'utiliser la version 64 bits de Windows 7. Sans cela, les jeux sont limités à 2 Go de mémoire, et votre système à 3 dans le meilleur des cas. Il faut vivre dans le présent.

Prix Environ 50 €
Marque Samsung
Taille 500 Go
Type Plateaux
Site www.samsung.com



LE DISQUE DUR
Spinpoint F3

Si Samsung produit d'excellents modèles, d'autres marques existent. Seagate, Hitachi et Western Digital sont celles qui ont la cote, le Caviar Black de notre configuration milieu de gamme se trouve pour quelques euros de plus en version 500 Go par exemple.

Prix Environ 140 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com



LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5770

Nous attendons encore l'arrivée des alternatives de Nvidia sur ce segment tarifaire. La HD 5770 garde l'avantage, mais ceux qui veulent exploser leur budget peuvent regarder du côté de la version 768 Mo de la GTX 460 du constructeur vert. Comptez 200 euros cependant.



DÉCEMBRE 2000

ET POKE ET PEEK

Décembre, c'est le mois des cadeaux et **il y a dix ans, l'équipe de Joystick vous en faisait des dizaines.** Pas de jeux complets, certes, mais des reportages et des tests en pagaille…

En décembre 2000, les joueurs PC avaient les plus sages des grands enfants ! Et si l'histoire ne dit pas si Lord Casque Noir a bien reçu la femme qu'il avait demandée au père Noël, ce dernier avait rempli sa hotte d'excellents jeux. Bob Arctor s'est vu offrir le test de Sacrifice, dont la note (90) récompensait l'originalité de son gameplay, son ambiance surréaliste et la beauté de ses graphismes. D'ailleurs, le sieur résume son opinion de la sorte « Une ambiance et un design uniques viennent appuyer un gameplay d'une qualité à toute épreuve ou presque »… C'est qu'au début des années 2000, le P2P était encore à ses balbutiements et les développeurs tentent encore des approches novatrices des genres populaires. Eidos et Io Interactive sortaient le premier Hitman (perclus de bugs mais ô combien fun), Activision nous proposait Tony Hawk Pro Skater 2 et Monolith, le premier (et meilleur) épisode de No One Live for Ever. Bref, le jeu PC était à son apogée et les gros studios osaient encore miser sur l'originalité. Comme l'expliquait Jorg Neumann, concepteur de Loose Cannon, un ambitieux GTA-like que Microsoft tua après quelques années de développement (la firme pensait-elle déjà à la Xbox ?). De son côté, Warren Spector nous exposait dans une interview que faire des jeux auxquels il ne jouerait pas ne l'intéressait pas et, que l'avenir du jeu tendait vers plus d'interaction entre le joueur et son environnement et, surtout, plus de liberté. Deux principes qu'il n'appliquera malheureusement pas à Deus EX 2 qui en dépit de qualités certaines, a été limité pour tenir sur consoles. Depuis, le monsieur travaille pour Disney et met la dernière main à Epic Mickey…



C'ETAIT MIEUX AVANT…

Mais ce numéro 121 est surtout l'occasion de lire le reportage de Wanda sur Morrowind. La dame (ou plutôt demoiselle, à l'époque) avait bien flairé le potentiel du jeu et si ces développeurs étaient un brin optimistes (la tenue vestimentaire devait influer sur vos rapports avec les NPC), ils ne l'avaient pas trop menée en bateau. Côté matos, faute de sorties notables, Caféine nous expliquait dans un dossier fleuve que pour avoir un bon PC il fallait un bon processeur mais aussi, et surtout, un bon chipset et de la bonne Ram. Aujourd'hui, c'est toujours aussi vrai, sauf que le nombre de marques a fortement diminué et que se rendre chez un assembleur n'est plus forcément le moyen le plus économique d'avoir un PC performant. Vous vous demandez si j'insinue que C_Wiz n'en branle pas une ? Loin de moi cette idée, car si l'offre CPU s'est rationalisée, c'est celle des GPU qui explose. Tout comme, à l'époque, le nombre de pubs dans le mag qui dépassait allègrement les 80 pages. Qui a dit qu'aujourd'hui Joystick était bourré de pub ?

DEATH POTE



Loose Canon, encore un jeu que Microsoft a assassiné.


Sacrifice, un RTS vraiment très original !